

 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY 

91
1996年10月號

獨家專訪

遊戲世界的創造者ORIGIN
深入ORIGIN美國德州總部，
專訪Lord British及多位遊戲製作，
並為讀者揭露
創世紀IX、銀河私掠者2
等鉅作的研發內幕

強力特報

96年東京電玩展實況報導
PLAY STATION、
SEGA SATRUN、
NINTENDO 64、・・・等
次世代遊戲軟體傾巢而出

SUPER NEW FILES
魔星大戰略　烈火銀翼
星際毀滅-星魔之章
十字軍II　搖滾悍將

超級檔案夾
英雄傳說III　天龍八部
封神演義　中華職棒3
創滅天地　熾天之翼
超時空英雄傳說外傳
正宗台灣16張麻將II
俠客列傳　特勤機甲隊II　DASH
音速小子　等20篇中文新品介紹

遊戲攻略
絕代雙驕之惡中之惡寶典
精武戰警完全攻略
劉伯溫傳奇五術玄學大法
模擬天堂攻略心得
絕命追殺令完全攻略
英雄傳說 I 快速攻略(上)

遊戲獵人
97職棒大聯盟　Z字特攻
美國勁爆職棒96'　春秋
上古文明帝國　穿越死亡
重返巴格達　異形阿德希
沉默的艦隊　灌籃金剛
等17篇精彩評析

JR新幹線
Pia Carrot
ぺろぺろCandy蜜糖甜心
Duel Succession
戰亂之鼓動
釣魚天國:夢幻天狗池篇
女中豪傑　Milo

To Soft world Magazine,
Richard A. Garriott a.k.a. Lord British
Richard A. Garriott





亞洲電腦





◎本公司產品通過ISO-9002國際標準認證
◎購買亞洲電腦請認明 正廠零件標籤，品質有保障！
◎本產品包裝內均附有保證卡，讓您買得安心，用的放心
爲提供USER最詳實快速的售後服務
本公司備有專業服務：
•24小時BBS電子佈告欄(亞資BBS站：07-8150911)
•與本公司INTERNET網址：
(url:http://www.asure.com.tw)聯繫
歡迎同好們不吝指教，多多利用！

亞資科技股份有限公司

台灣總公司：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
TLE：(07)8150788 FAX：(07)8150907
台北分公司 TEL：(02)9615890 FAX：9616295
台中分公司 TEL：(04)3111743 FAX：3112934
台南分公司 TEL：(06)2294939 FAX：2294861
北京辦事處 TEL：86-10-62983156 FAX：62982320
日本分公司 TEL：002-813-5958-7031 FAX：7032

凡購買亞洲電腦即贈送：
1. 抽取式硬碟盒贈品禮盒(內含護目鏡、七孔插座、磁片整理盒、滑鼠、防塵套、3.5"清潔磁片、1.44MB磁片五片
2. 主機內附亞洲套裝軟體試用版上片(內含個人寶典Ⅰ、家庭寶典、校園寶典、學生寶典)、個人寶典Ⅱ實用版(非試用版本)、VB66防毒軟體。

超速・親密・策略贏家

「亞洲3巨頭」展現：
☆超速快感(年輕、奔騰，處理速度盡在瞬間快感
☆親密快感(記錄心情，打開話匣子，靜在不言中
☆策略贏家(人生有夢、築夢踏實，動在網路起點
標準配備：全機種附設聯動式防塵蓋。

☆超速快感
☆親密快感
☆策略贏家




一晟給您最多的、最好的！
一晟資訊有限公司
一晟資訊有限公司
各廠牌PC組裝
維修服務
電腦週邊、耗材
電腦商業軟體
電子升級、零件
通訊器材設備
內建式UPS
總公司
高雄市三民區河北一路229號
電話/07-2259303~4.2252772
建國門市部
高雄市三民區建國二路119號2樓
電話/07-2250207 傳真/2251048
快樂店
高雄市建國二路100號2樓
電話/07-2251245
COMPUTER
YAHOO!


首部席維斯史特龍的電腦遊戲
超時空戰警
X革命
真人快打開發公司最新力作
日本排行榜銷售冠軍
D之食卓
英特衛出品
每一片都讓你愛不釋手—
全省瘋狂熱賣
獨家代理
inter WISE
英特衛多媒體聯合國
callin熱線:(02)999-6768



日本PC電玩
96年夏季排行版
TOP2

無名指の教科書



DOS & WIN95中文版
十月正式上市，每套650元

因為無聊，所以想交女朋友，把一個結婚戒指套在四個少女的無名指上，發生了13種結果，樂歪了？蠢呆了？還是累趴了？try try看，那種感覺你咁知!? ?!

凡購買無名指的教科書

再加299元，就送下列遊戲，任選其一；並可參加樂透大中獎；獎品豐富。

1	武姬神傳說	(光碟/磁片)	8	冥界幻姬	(光碟)
2	光明聖使團	(光碟/磁片)	9	孫子兵法	(光碟)
3	麻將情趣屋	(光碟/磁片)	10	西遊記外傳	(光碟)
4	逆玉王	(光碟/磁片)	11	魔法大地	(光碟)
5	科學小飛俠	(光碟/磁片)	12	魔龍紀事	(光碟)
6	阿曼尼斯傳說	(光碟/磁片)	13	八女神物語	(光碟)
7	麻雀幻想曲	(光碟/磁片)	14	美少女特勤組	(磁片)

不一樣的遊戲、不一樣的魄力

即日起凡訂購者憑劃撥單即可參加樂透大中獎

第一獎5名各得日本原裝麻雀幻想曲III珍藏版海報一幀(不加框每幀1500元)

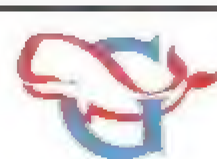
第二獎15名各得日本原裝麻雀幻想曲III SONG CD一張(每張450元)

第三獎50名各得日本枕繪撲克牌一付(每付100元)

不要猶豫，幸運者就是你！



株式会社アクティブ



版權監督及總經銷：
巨鯨科技股份有限公司
台北市基隆路2段39巷8弄16號
電話：(02)3787923
傳真：(02)3774810
劃撥：18792984
(歡迎使用信用卡)

南區銷售：
花道資訊有限公司
高雄市鼓山區75巷34號
電話：(07)5872513
傳真：(07)5872511
劃撥：41890788

在粉紅紛飛的……
誰是我唯一的愛？

櫻花的季節

JAST '96最新強打巨作

十月發售預定 WOW～

櫻花の季節

雪貓・迷走都市・三姊妹 大好評◎熱賣中！







天使的迷都 即將登場





JAST版權代理：
飛鯨國際股份有限公司 台北市基隆路二段39巷8弄14號

中區銷售：
集品資訊有限公司
新竹市民生路49號
TEL:035-350679
FAX:035-424909

南區銷售：
花道電腦有限公司
高雄市中華一路29巷24弄37號
TEL:07-5872513
FAX:07-5872511.

請至全省各大圖書門市、漫畫便利屋、電玩資訊廣場購買；如果門市缺貨，請直接向各銷售處洽詢。

你可能承受不了
如此般的強烈震撼！

RPG遊戲創新類型超級大作







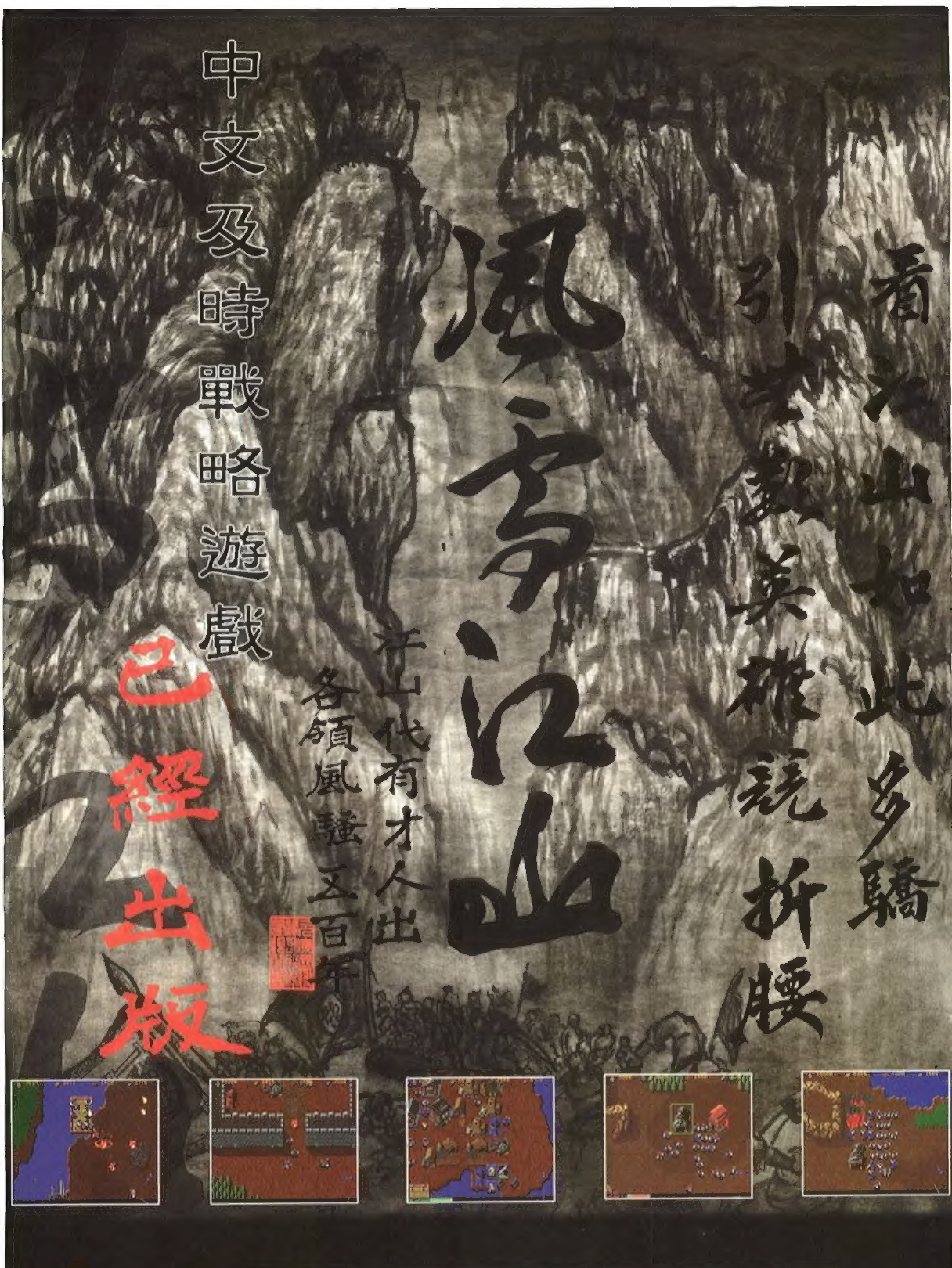


全新的即時戰鬥畫面

華麗生動的遊戲場景

21 世紀縱橫股份有限公司
台北市建國北路二段137號3F TEL(02)5025969 (02)5013570 BBS 886-2-5033180;5037240

誠徵桃，竹代理商



看江山如此多驕
引無數英雄競折腰
風雲江山
江山代有才人出
各領風騷五百年
中文及時戰略遊戲
已經出版

西元9999年，一場腥風血雨就要在這黃金年代展開，
異種突變的外星人即將入侵，向前走消滅敵人吧！
搖滾族可能會因你再次發揚光大，這一切都將由你來決定。
你將遭遇到一連串夢幻與令人不安的戰鬥，
使用你所擁有的強大火力粉碎這些異種的外星人吧！
『搖滾悍將』你將遨遊在這星際搖滾冒險遊戲之中，
在那裡重金屬樂發出的雄壯怒吼，陪伴你闖過無盡的關卡。

準備開始！ 準備作戰！

太空武林帖

凡購買者均可參加比賽，
優勝者可獲夏威夷之旅，

另優勝者所購之經銷店
也同享有好禮喲!!

獎項多多，詳見包裝內參賽憑證!!



搖滾悍將

ASTRO ROCK





店銷招募中

3D Action Arcade

MARS

終極戰士

中文版

誠徵以下人員：

1. 軟體開發部：美術設計人員
2. 電腦門市部：營業人員、技術人員
3. 網路咖啡部：網路領航員

※男女、工讀生皆可，具經驗者佳

安峻科技

台北縣板橋市成都街10號1樓　服務熱線：(02)953-7263　BBS：(02)953-7264~5

http://www.engine.com.tw

ENGINE TECHNOLOGY CO., LTD.


轟動上市
大唐詩錄
世界遊戲史上第一套


PANDA
非洲探險大富翁 II
土人也瘋狂 今夏消暑的遊戲
讓您瘋狂一夏
即將上市
敬請期待
PC 史上第一套支援
數據機 MODEM 連線
的大富翁棋盤式遊戲
想體驗生深入阿瑪那王寶藏的墓穴尋寶，將會多麼的驚險刺激嗎？
想體驗讓所有對手破產，當上非洲大富翁的感覺，是如何的過癮嗎？
想知道在大富翁棋盤式的遊戲中，如何享受RPG的樂趣嗎？
想知道遇到非洲猛獸時，如何用子彈射擊嗎？
想體驗有多少種職業，可讓您升級、轉職？
想了解有多少法術、道具可任意使用嗎？
可以當非洲大富翁
也可當探險的奪寶者
集合大富翁
與探險二合一
一套遊戲 雙重享受
絕非一般大富翁所能媲擬
小心老虎來了，趙子龍趕緊開槍射擊！
777的賭場遊戲，賭一賭睡神運氣！
有黃飛鴻施展變身術，把小魔女變成豬了！
熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393


力拔山兮氣蓋世，孰可取代之？
西楚霸王
項羽
RPG
始皇37年，在紛雜人群中目睹秦始皇東巡車隊的壯觀盛大，一男子脫口而出「彼可取而代之！」說這話的正是項羽。集自信霸氣於一身的項羽，在他的時代創造他的歷史，如今你也可以加入歷史，創造屬於你的時代！
熊貓軟體股份有限公司

Netscape - [軟體世界全球資訊網主頁]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Location: http://www.soft-world.com/

What's New? What's Cool Destination Net Search People Software

軟體世界 Soft World Magazine

Hello.....People....nice to meet you

Tsar <eddiewu@ipoline.com>

Toronto, ON Canada - Saturday, Augu

Paladin@Ning

I like this site very m

Matthew Yeu <parmy@

Auckland, New Zealand

<stephen@mail.sysnet.net

連絡軟世 訂購雜誌

600x65535色或更好的螢幕模式，字型請設為細明體或新細明體12點為預設自字型，並請

HIGH

軟體世界雜誌

HOT

MegaDisc光碟

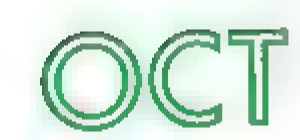
COOL

軟世全球資訊網



電腦休閒軟體的超強資訊



1996  
OCT

軟體世界雜誌 第91期

軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊,每月15日出刊。

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／蕭文怡、施家妙
技術編輯／歐宗廷
編輯助理／李靜芳
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂嘉琪
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志鴻
打字排版／伍美菁

特約編輯／許傳圭、莊振宇
特約作家／
徐國鎮 朱學恒 廖偉進 劉昭毅
駱婷婷 何一帆 羅元璋 黃俊銘
葉明璋 黃振倫 黃文龍 盧紀君
王啟文 劉建台 陳志明 葉宗明
俞伯翰 黃啟禎 林旭中 姚福盛
劉稼禹 簡冠彰 卜起祥 劉建良
徐維成 鍾凱文 張世松 陳俊弘
黃鴻魁 楊元慶 朱展弘 白爭川
紀榮輝 彭日貴 董事
廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線 (07) 815-1063
傳真 (07) 815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電話 (07)8150988 轉 223、224
傳真 (07)815-1064
地址 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 8 樓
E-mail swm@ksts.seed.net.tw
URL http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明哲
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／(07) 815-0988 轉 262

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／建東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 19 樓
TEL (07) 815-0988 轉 250、251
FAX (07) 815-1016
北區業務／台北市南港路三段 99-10 號 7 樓
TEL (02) 788-9188
中區業務／台中市忠明路 464 巷 6 號 1 樓
TEL (04) 2020870
FAX (04) 2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 169 號
銀海大廈 1F B.C 室
FAX 002-852-7280999
TEL 002-852-7292781
星馬業務／18A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia
TEL 60-3-333-0790
FAX 60-3-333-0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.
澳門幸運閣商場地下 AE 舖
Tel/FAX 528494
24hrs BBS 528476
美加業務／9080 Telstar Ave, Ste. 320
El Monte CA 91731 U.S.A. TEL (818)

編輯室報告

ORIGIN，這個名字對於遊戲的愛好者而言，應該是不陌生才對，該公司所發行的「創世紀」系列與「銀河飛將」系列，相信早已在眾多玩家心中樹立起無可取代的地位。對於如此優秀的公司，多數的玩家對其公司內部狀況與成員都是不清楚、不瞭解的。本刊為了讓讀者一窺ORIGIN公司的真面目，特別派請駐美作家－莊振宇前往座落於美國德州奧斯丁的ORIGIN總部，專訪該公司的老板－ Richard Garriott(另一個藝名稱為 Lord British) 及該公司多位知名的遊戲製作人，包括已離職的 Chris Roberts(銀河飛將Ⅰ～Ⅳ的製作人)，也是這次專訪的人物之一。

除了人物的專訪外，文章內容還包括有創世紀Ⅸ最新的製作內幕和即將要發行的銀河私掠者 2 的介紹。不過在此先向無法一次讀完，享受一氣呵成的讀者致歉，由於篇幅有限，本期僅刊載 Richard Garriott、創世紀Ⅸ的執行製作人－ Joye McBurnett 的專訪及創世紀Ⅸ的揭密介紹，至於其他精彩的內容只好留待下期再行刊出囉！

至於應該於本期刊載的〝3D 動畫的新境界（下）〞一文，由於撰稿作家忙於專訪一事，而無法如期交稿，因此本期停刊一回。

「MAGIC 魔法風雲會」，目前在全世界已銷售超過 20 億張，共有九種不同語言版本。其實紙牌遊戲在國外早已盛行多時，國內則是近半年才開始引起遊戲族群的注意，加上一些店家在店頭開始擺售各種不同種類的紙牌，因此國內才有越來越多同志加入紙牌族的行列。本來紙牌在台灣風行，個人也不覺得有何不妥，不過在數名作家改弦易轍，開始宣誓為紙牌遊戲效命，視編輯的催稿電話為無物，甚至不接稿後，此時方覺主編威嚴早已被其魅力所取代。果然這個傢伙能風靡世界、盛行不衰，是有點兒道行，真是厲害！厲害！

不過他厲害，我也不差，乾脆在雜誌內增加一個紙牌遊戲的專欄，讓那些已背棄本命的作家，將心得公諸於雜誌，讓欲一探紙牌遊戲奧祕的後進，能有一個學習的機會。因此「紙上新天地」，此一專為介紹紙牌與紙上遊戲的專欄，於焉產生。OK！哈啦了那麼久也該講講正事囉！

在國內出版有多本雜誌刊物的尖端出版有限公司，目前業已取得「MAGIC 魔法風雲會」的台灣總代理權，並於 10 月 5 日與農學社股份有限公司、運力運動用品股份有限公司和智冠科技股份有限公司簽訂經銷商合約。

在合約簽定後，農學社股份有限公司將負責傳統書店及電視遊樂器專賣店，運力運動用品股份有限公司則針對卡片專賣店、漫畫店及運動用品店，智冠科技股份有限公司責負電腦軟體店。希望結合不同通路特性，讓消費者也能充份享受「MAGIC 魔法風雲會」所帶來的樂趣。

最後要提醒讀者，由於本次專訪成果豐碩，專訪作家帶回不少 ORIGIN 的相關贈品，包括有帽子、背包、T-Shirt、Richard Garriott 的簽名照…等獎品。雖然不算罕有，但也算少有啦！努力的寄回函吧，這些都是要送給您的哦！

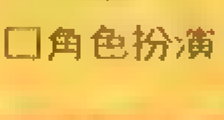




●統計日期：8月29日～9月28日
●總得票數：5473 票
●廢票：52　●其他：471
●資料來源：軟體世界雜誌 90 期選票



名次	遊戲名稱	公司 / 類型	票數	上期排名
1	仙劍奇俠傳	大宇 / 角色扮演	583	1–
2	大富翁3	大宇 / 益智	438	[illegible]
3	同級生 II	歡樂盒 / 文字冒險	343	[illegible]
4	三國志V	第三波 / 歷史模擬	266	[illegible]
5	天使帝國 II	松崗 / 戰略	260	[illegible]







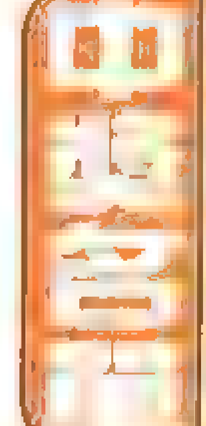



◆國產遊戲 TOP 20

名次	遊戲名稱	公司 / 類型	上期排名	票數
1	仙劍奇俠傳	大宇 / RPG	1 –	583
2	大富翁3	大宇 / 益智	2 –	438
3	炎龍騎士團	漢堂 / 戰略 RPG	3 –	174
4	中華職棒 II	軟體世界 / 運動	6 ↑	157
5	軒轅劍外傳－楓之舞	大宇 / 角色扮演	4 ↓	146
6	天使帝國 II	大宇 / 策略	9 ↑	115
7	龍騰三國	軟體世界 / 策略 RPG	8 ↑	112
8	三國演義 II	軟體世界 / 策略	NEW	110
9	超時空英雄傳說	宇峻 / 戰略 RPG	5 ↓	102
10	新蜀山劍俠	軟體世界 / RPG	7 ↓	96
11	蜥蜴超人	大宇 / 動作	11 –	58
12	軒轅劍 II	大宇 / RPG	10 ↓	48
13	明星志願	大宇 / 策略	12 ↓	34
14	麻將大師	光譜 / 博奕	17 ↑	31
14	大富翁 II	大宇 / 益智	16 ↑	30
16	倚天屠龍記	軟體世界 / RPG	14 ↓	25
17	春秋爭霸傳 II－問鼎天下	大宇 / 戰略	NEW	24
18	馬場大亨	軟體世界 / 策略	20 ↑	23
19	劉伯溫傳奇	軟體世界 / 角色扮演	NEW	21
20	赤日	世紀縱橫 / 策略	NEW	15







台北市☆顏敏全	南投市☆左　毅
南投縣☆鄭琦儒	高雄市☆杜育松
高雄市☆黃麗盈	高雄市☆錢正洧
高雄縣☆尹　文	高雄縣☆藍光民
台中縣☆蔡坤能	台中市☆李敬超
台南縣☆施吉士	板橋市☆饒國書
花蓮縣☆涂承志	彰化縣☆危正傑
彰化縣☆花建民	桃園縣☆陳承偉
竹北市☆熊元朗	苗栗縣☆李梅玲

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體一套，得獎者請與本社聯絡。

◆非國產遊戲 TOP 20



1	同級生 II	1 —	□歡樂盒 □文字冒險	343
2	三國志 V	7 ↑	□第三波 □歷史模擬	266
3	魔獸爭霸 II	2 ↓	□松崗 □戰略	260
4	三國志 IV	3 ↓	□第三波 □戰略	237
5	三國志英傑傳	4 ↓	□第三波 □戰略	171
6	美少女夢工廠 II	6 —	□精訊 □模擬養成	163
7	終極動員令	5 ↓	□第三波 □戰略	156
8	毀滅公爵	12 ↑	□憶弘國際 □動作	146
9	NBA Live 96 美國職籃大賽	8 ↓	□憶弘國際 □運動	143
10	模擬城市 2000	11 ↑	□電腦休閒世界 □模擬	124
11	燃燒的野球 V	17 ↑	□軟體世界 □運動	106
11	龍騎士 IV	9 ↓	□歡樂盒 □戰略	106
13	信長之野望－天翔記	18 ↑	□第三波 □策略	80
14	毀滅戰士 II	10 ↓	□精訊 □動作	54
15	天地無用－魎皇鬼	NEW	□天堂鳥 □冒險	53
16	文明帝國 II	14 ↓	□第三波 □策略	52
17	十字軍	20 ↑	□軟體世界 □動作解謎	50
18	毀滅戰士 I	NEW	□精訊 □動作	49
19	劍芒羅曼史	12 ↓	□天堂鳥 □戰略 RPG	29
20	銀河英雄傳說 IV	16 ↓	□微波 □戰略	20

◆經銷商銷售 TOP 20

1	三國演義 II	1 —	□軟體世界 □策略	508
2	大富翁 3	2 —	□大宇 □益智	434
3	絕代雙驕	9 ↑	□歡樂盒 □角色扮演	414
4	三國志 V	3 ↓	□第三波 □歷史模擬	351
5	悶絕	NEW	□偉揚 □冒險	216
6	麻將大師	12 ↑	□光譜 □博奕	197
7	春秋爭霸傳 II－問鼎天下	7 —	□大宇 □戰略	164
7	龍騰三國	4 ↓	□軟體世界 □策略	164
9	終極動員令	19 ↑	□第三波 □戰略	154
10	仙劍奇俠傳	6 ↓	□大宇 □角色扮演	136
11	毀滅公爵	14 ↑	□憶弘國際 □動作	130
12	魔島大富翁	NEW	□軟體世界 □益智	127
13	劉伯溫傳奇	5 ↓	□軟體世界 □角色扮演	120
14	魔獸爭霸 II	8 ↓	□松崗 □戰略	119
15	雷神之鎚	NEW	□美商新美 □動作	114
16	天地無用－魎皇鬼	13 ↓	□天堂鳥 □冒險	100
17	中華職棒 II	16 ↓	□軟體世界 □運動	86
17	同級生 II	10 ↓	□歡樂盒 □文字冒險	86
19	新蜀山劍俠	11 ↓	□軟體世界 □角色扮演	84
19	魔界之泉 II－動亂的魔都	NEW	□華義國際 □冒險角色扮演	84

特別感謝本月提供資料的全省 30 家經銷商

※龍軒書局
※展城書局
※新驊電腦書局
※古今集成書局
※傑登電腦台南店
※宏大電腦資訊行
※達營資訊有限公司
※三井資訊股份有限公司中壢店
※弘城資訊有限公司
※瑞琪資訊有限公司
※諾貝爾書局桃園店
※大盈電腦有限公司
※風神電腦有限公司
※益崧資訊有限公司
※知航國際有限公司
※華彩軟體屋有限公司
※宏華軟體書城宏廣店
※亞細亞電腦有限公司
※創世紀唱片有限公司
※宏華軟體書城台南店
※宏華軟體書城高雄店
※光統文化廣場左營店
※億品電腦資訊股份有限公司南一店
※晉新電腦股份有限公司
※宏達資訊電腦有限公司
※遠太電腦科技有限公司
※順發電腦有限公司中壢店
※順發電腦有限公司高雄店
※大成堂圖書事業有限公司
※國廉資訊企業股份有限公司

NEW GAME

新片動向

十月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1日	●先進戰術戰鬥機資料片 CD 版	憶弘國際	模擬飛行	650
1日	●末日大戰 CD 版	美商新美	動作射擊	860
5日	●基因大戰	憶弘國際	策略	1200
5日	●烈火銀翼 [WIN95]	憶弘國際	射擊	990
5日	● 96 PGA 高爾夫資料片	憶弘國際	運動	750
14日	●英雄傳說Ⅱ之屠龍戰記 CD 版	天堂鳥	角色扮演	680
14日	●雷諾尼都紀事 CD 版	天堂鳥	動作角色扮演	680
15日	●海底神兵 [DOS/WIN95]	美商新美	動作射擊	860
15日	●極道梟雄Ⅱ CD 版 [DOS/WIN95]	憶弘國際	角色扮演	1200
15日	● 97 年版 3D 人文地理 [WIN]	憶弘國際	百科	990
15日	●命運 [WIN95]	憶弘國際	策略	990
20日	●銀河飛將Ⅰ～Ⅲ經典合輯	憶弘國際	模擬射擊	未定
25日	●三國風雲 CD 版	世紀縱橫	戰略	未定
31日	●私略者之群星梟雄	憶弘國際	動作	1200
上旬	●非洲探險Ⅱ CD/ 磁片版	熊貓	智育	未定
	●西洋占星術 CD 版 [WIN3.1]	富爾特	電子圖書	未定
	●創意圖庫 15000 CD 版 [WIN]	富爾特	工具類	未定
	●雌雄總動員 CD 版、	英特衛	戰鬥	未定
	●整人專家 5.0 [DOS/WIN]	精訊	工具	未定
	●亞里斯土物語 CD 版	松崗	角色扮演	650
	●美國南北戰爭原文 CD 版 [WIN]	第二波	策略	未定
	●玫瑰騎士 CD/ 磁片版	歡樂盒	角色養成	720
中旬	●生化情人磁片版	歡樂盒	冒險	720
	●智慧拼盤 CD 版 [WIN95]	第三波	益智	680
	●終極動員令之紅色警戒 原文 CD 版 [DOS/WIN95]	第三波	策略	未定
	● 3D 立體終極彈子檯Ⅱ原文 CD 版 [WIN]	第二波	動作	未定
	●釣魚高手Ⅱ原文 CD 版 [WIN]	第三波	模擬	未定
	●皇帝 CD/ 磁片版	全崴	策略	720
	●超時空 G 點	幸福鴨	角色扮演	未定
	●無限飛行中文版 CD 版	松崗	模擬飛行	840
	●魔神戰記Ⅱ	大宇	角色扮演	590
	●無名指教科書中文版 [DOS/WIN95]	巨鯨	冒險	650
	●櫻花的季節中文 CD 版	飛鯨國際	冒險	680
下旬	●驚悚原文 CD 版 [WIN]	第 波	冒險	1350
	●瘋狂大飆車Ⅱ CD 版	第二波	動作	未定
下旬	●死神之源原文 CD 版 [DOS/WIN95]	第 波	冒險	950
	●天龍八部 CD 版	歡樂盒	角色扮演	980
	●帝國霸業 CD 版	旭光	策略	未定
	●拉瑪傳奇原文 CD 版 [WIN]	第二波	冒險	未定
	●英倫霸主Ⅱ原文 CD 版 (WIN)	第二波	策略	未定
	●幻想空間Ⅶ原文 CD 版 [DOS/WIN]	第三波	冒險	未定
	●勁爆美式足球 97 原文 CD 版 [WIN95]	第二波	運動	未定
	●小鎮驚魂 CD 版 [DOS/WIN95]	第三波	冒險	未定
	●黑暗王座Ⅱ原文 CD 版 [DOS/WIN95]	第三波	角色扮演	未定
	●音速小子 CD 版 [WIN95]	富爾特	動作	未定
	●星戰 3000AD CD 版	英特衛	星際冒險	未定
	● NCAA 美國超級籃球 CD 版	英特衛	運動	未定
	●春の夢 [WIN]	幸福鴨	角色扮演	未定
	●麻將爭霸 CD/ 磁片版	漢堂	益智	未定
	●瓊斯博士視窗冒險中文版	松崗	益智冒險	350
	●F-22CD 版	松崗	模擬飛行	未定
未定	●聖少女戰隊Ⅲ CD 版	華義國際	戰略角色扮演	未定
	●金庸群俠傳 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定

十一月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1日	●冒險九號 CD 版 [WIN3.1]	美商新美	冒險	980
4日	●復活邪魔 CD 版	天堂鳥	動作角色扮演	700
11日	●英雄傳說Ⅲ之白髮魔女 CD 版	天堂鳥	角色扮演	未定
12日	●聖光島 CD 版	世紀縱橫	角色扮演	未定
15日	● 97 年勁爆國際足聯 [DOS/WIN95]	憶弘國際	運動	未定
18日	●俠客列傳 CD 版	天堂鳥	角色扮演	未定
20日	●地下城守護者	憶弘國際	角色扮演	1200
20日	●長弓戰鬥直昇機資料片	憶弘國際	模擬飛行	650
上旬	●封神演義 CD 版	軟體世界	策略角色扮演	未定
	●歡樂天使 CD/ 磁片版	歡樂盒	冒險	未定
	●獵殺潛航中文 CD 版	第二波	模擬	未定
	●驚爆實感賽車Ⅱ 原文 CD 版 [DOS/WIN95]	第二波	動作	未定
	●烏龍探長 CD 版	博德曼	射擊	未定
	●三國英雄傳 CD 版	軟體世界	戰略角色扮演	660
	●封神演義 CD 版	軟體世界	策略角色扮演	未定
中旬	●蘇愷 27 CD 版 [DOS/WIN95]	第二波	模擬	840

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

國內出片最新情報

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
中旬	●鋼鐵勁旅Ⅱ CD 版［DOS/WIN95］	第二波	策略	未定
	●2001 特遣隊 CD 版	歡樂盒	戰略	未定
	●星際元帥 CD 版［DOS/WIN95］	第二波	策略	未定
	●DUCK CITY CD 版［WIN/MAC］	博德曼	智育	未定
	●魔法氣泡 CD 版［WIN］	微波	智育	未定
下旬	●NBA 職籃大聯盟原文 CD 版［WIN95］	第二波	運動	1490
	●模擬飛行 6.0 原文 CD 版［WIN95］	第二波	模擬飛行	1990
	●水滸傳 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
	●虎將神兵 CD 版	旭光	策略	未定
	●創滅天地 CD 版	精訊	角色扮演	未定
	●天使的迷都中文 CD 版	飛鯨國際	冒險	未定
	●決戰古埃及 CD 版	博德曼	射擊	未定
未定	●中華職棒Ⅲ CD 版	軟體世界	運動	未定
	●美少女真人立體撞球	智冠	3D 模擬	未定
	●小惠的性知識大百科 CD 版	瀛楓	冒險	未定
	●凶兆中文 CD 版	英特衛	冒險	未定
	●特勤機甲隊Ⅱ～DASH	華義國際	戰略	未定
	●鋼鐵騎士團Ⅱ CD 版	華義國際	戰略	未定

十二月份

上旬	●藍色石榴石 CD/ 磁片版	歡樂盒	益智	未定
	●火線大風暴 CD 版	熊貓	射擊	未定
中旬	●正宗台灣十六張麻將Ⅱ CD/ 磁片版	大宇	博奕	未定
	●戰魂 CD 版［DOS/WIN95］	新藝	動作模擬	690
下旬	●傀儡英雄 CD 版	微波	角色扮演	未定
	●卒業旅行 CD/ 磁片版	歡樂盒	冒險	未定
未定	●黑之斷章 CD 版	華義國際	文字冒險	未定
	●天龍八部	軟體世界	角色扮演	未定

一月份

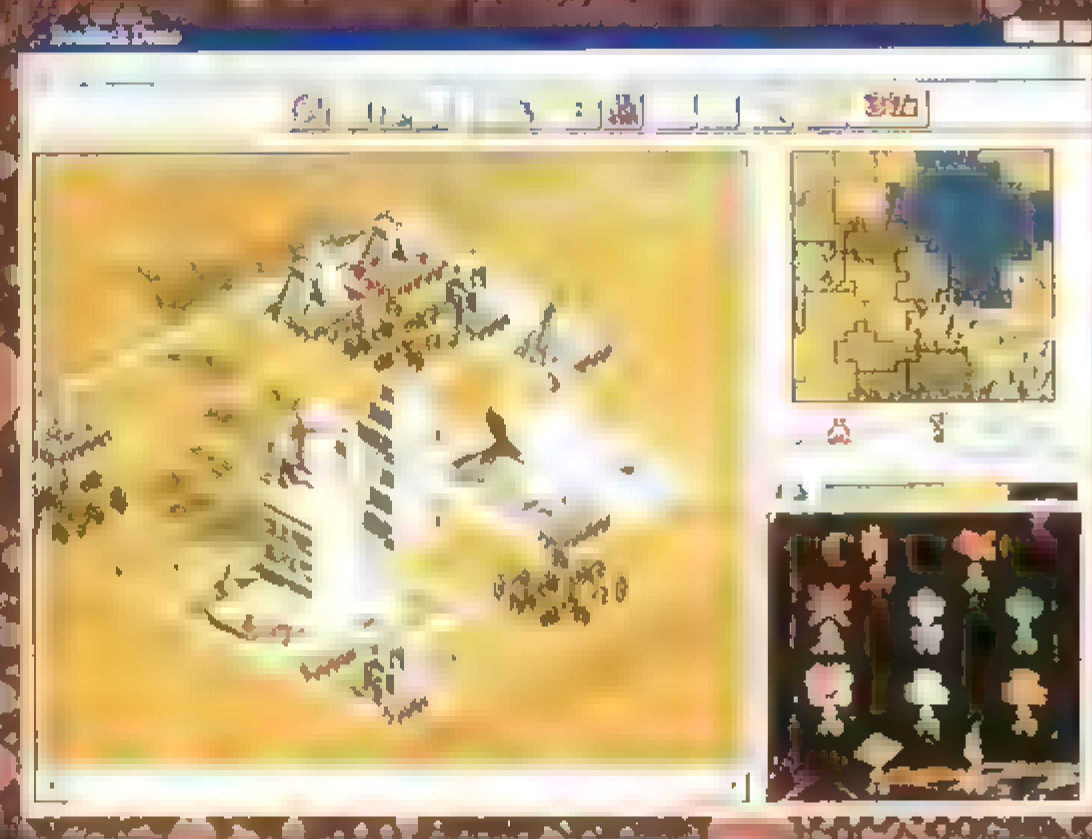
日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
未定	●獸鄉之守護者Ⅱ CD 版	華義國際	戰略角色扮演	未定
	●Q 女天使學園	華義國際	戰略角色扮演	未定

軟體世界雜誌 10・15～11・14

日期	星期	事項
10・15	星期二	●極道梟雄Ⅱ ●命運 ●海底神兵
16	星期三	
17	星期四	
18	星期五	
19	星期六	
20	星期日	●重陽節 ●銀河飛將Ⅰ－Ⅲ經典合輯
21	星期一	●華僑節
22	星期二	
23	星期三	●霜降
24	星期四	
25	星期五	●光復節
26	星期六	
27	星期日	
28	星期一	
29	星期二	
30	星期三	
31	星期四	●先總統蔣公誕辰 ●私略者之雞冠梟雄
11・1	星期五	●冒險九號
2	星期六	
3	星期日	
4	星期一	●復活邪魔
5	星期二	
6	星期三	
7	星期四	
8	星期五	
9	星期六	
10	星期日	
11	星期一	●英雄傳說Ⅲ之白髮魔女
12	星期二	●國父誕辰紀念
13	星期三	
14	星期四	

Dead Lock 魔星大戰略

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	WIN95/WIN3.1	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EARTHLINK NET WORK	互旺科技	已發行	

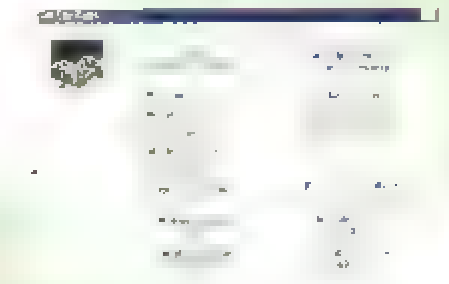


喜好〝模擬城市〞、〝魔獸爭霸〞以及〝文明帝國〞的玩家請注意了，時代華納集團旗下的光碟遊戲製作大廠Accolade公司即將於1996年十月推出混種遊戲－魔星大戰略（Dead-Lock），為了能造福眾玩家，互旺科技費盡九牛二虎之力將此遊戲代理到手，並且讓台灣與全球同步上市以饗玩家。

貪婪的本性由此可見

這一款Accolade最新的戰略遊戲，故事背景是發生在一顆仍未被各種族所知悉和破壞的完美星球〝Gollius IV〞上，但是隨著各帝國之間不斷的擴張與爭戰，〝GallinsIV〞也已不再能夠維持原本寧靜祥和的面貌了，七個異星帝國正虎視眈眈的覬覦著這塊處女地，因為這很可能是他們生存的最後希望了，於是一場史無前例、關係生死存亡的殖民星球爭戰就因此展開了。

〝Gallins IV〞是太空中僅剩一顆可供殖民的星球，因此7個帝國之間彼此有了協議：每一個種族只能派遣一組移民到這顆星球上，僅靠著有限的裝備器材加上自身的民族特性和科技知識，並利用存在於星球上的天然資源彼此平競爭。而勝敗判定則在於那一個種族能先成功的在〝GallinsIV〞建立起5個主要城市，或是將其他競爭對手給全數消滅掉，如此便能成為這個殖民星球的主人。

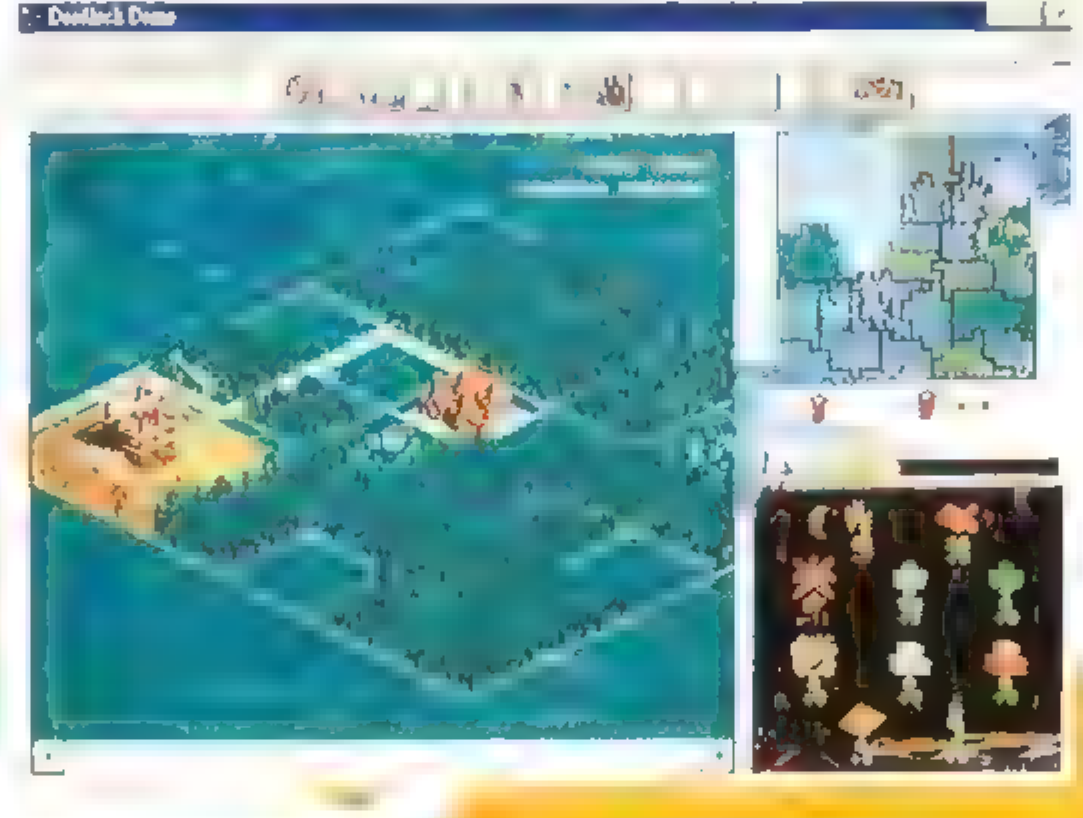


←獨特的交談系統模式，人物表情多變化生動

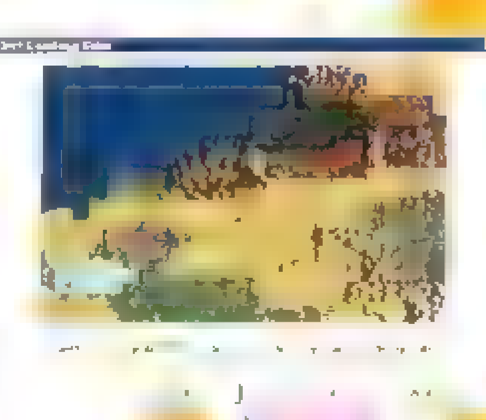
→展現出豐富的人性

善用地利、事半功倍

第二個玩家所面臨的決定是建築基地的選擇，每一個基地都有潛在的地形優勢及缺點，這一部份的條件考量對遊戲的進行相當重要，所以玩家可得仔細瞧瞧唷！①森林地區有較多的木材，可以產生出許多種類的資源，但是數量都不龐大。②多山地區有較多的鐵礦出產，



↑起始基地的建立，你能夠及時的將它建立成一個成功的城市並贏得最後的勝利嗎？



←決定基地位置要妥善考慮呀！

但是因為移動不易，人口成長速度較緩慢。③沼澤地區極易產生能源，但是因為潮濕所以限制了人口的成長。上述的這些因素，對遊戲中的各種開發建設都有舉足輕重的影響，因為遊戲中的建築基地相當小，建築物又需要依據相當的地表面積，所以玩家很快就會被迫要往鄰近的土地去遷移，在這過程中，玩家要不斷去尋找適合的基地，發掘資源使得各種資源能充足平衡，並且要在基地上建立起適當的防衛設施來保障殖民基地的安全。

科技發展、設施的建立、人員的掌握及戰術的運用是玩家致勝的關鍵，藉由實驗的設立、研究計劃的調度及人員的大量投入，玩家可以很快的建立成一支高科技的種族，並建立起強力的攻擊部隊以達到快速佔領星球的目的。當然也可以將科技發展重心放在加速經濟開發之上。如發展冶金學、自動化工程及物質合成等技術之上，使得5個城市能被快速的建立起來。隨著所投入人員的多少，選擇設施的不同及研發計劃的種類，陸陸續續你會有能力建造更多不同設施，如機場、飛彈基地、港口防衛性加農砲等更高科技及更多的設施，玩家可以組合出更強的戰術佈署和提高遊戲所帶來的趣味。

運籌帷幄、指揮調度



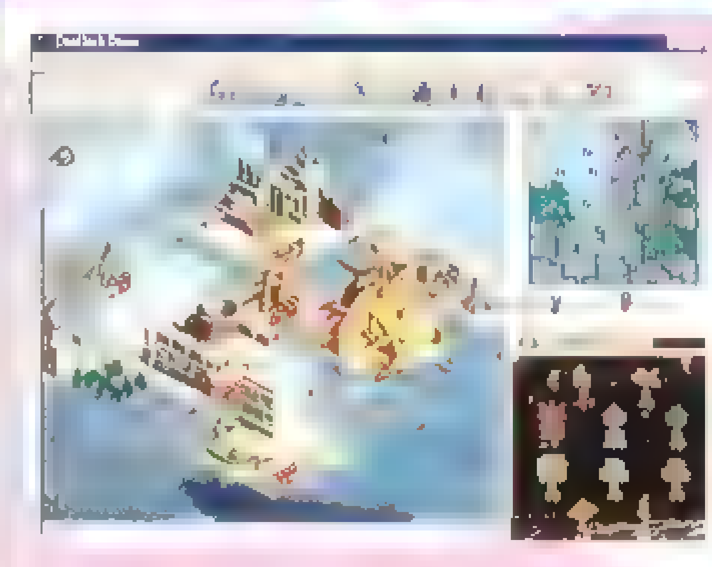
共有七種角色可供選擇

遊戲中，玩家本身是扮演一位帝國指揮官的角色，要善用各項資源、積極的開發建設，並且尋找各種有用的物品，如何扮演好這個角色就要看玩家的睿智了！以下就為玩家們約略的介紹帝國指揮官所必須執行的工作：

(1)建築殖民基地。
(2)尋找各種資源，並進行資源交易。
(3)制定殖民地人民的稅賦。
(4)研究發展軍事科技。
(5)武裝防衛殖民基地。
(6)攻擊其他帝國的殖民基地。

人物角色是這款遊戲的一大特色，也是進入遊戲中所要做的第一項決定。遊戲中總共有7個不同的種族可供選擇，每個種族都各有不同的能力表現，咱們就挑幾個來為大家說明一下吧！① chch-t 族人繁衍的非常快速，善於快速製造各式物品，但是在軍事武裝方面則顯得較為薄弱。② Cyth族人有著神奇的心智力量，他們能運用這種長才來擾亂敵人的民心士氣。③人類則是屬於善於貿易的那種族群。④ Mang 在發展科技上有獨特之處，但極易發生背叛事件，程式在人物的描繪、個性的呈現及對白上，花費了極大的心思，各種族之間的侮辱、威脅、誇大等言詞，常常會使得玩家有非常真實的戰略感、幽默感，不定時的訊息穿插其中使得整個節奏異常的緊湊。

網路連線、天涯咫尺



城市建造的動畫相當精彩

隨著網路的發展，各種類型的遊戲都紛紛加入了網路連線的功能，像魔星大戰略這類需要智慧的戰爭策略遊戲，當然是不會落在這個王朝之後的，事實上魔星大戰略不僅沒有落後，甚至更超前其他競爭者，率先推出了同時能提供〝Modem對〞、〝LAN〞及〝Internet〞上使用的遊戲系統來，在這個系統上最多可以同時擁有6個夥伴的加入，這些夥伴可能是你所熟知的人，也可能是遠在天邊的陌生人，或是經由電腦所模擬出來的角色，彼此之間透過LAN或E mail來做資料及速度上的協調溝通，讓遊戲更具挑戰性。

遊戲在畫面的表現上相當迷人，清楚而乾淨，在基地的建立過程中玩家能不斷的欣賞到建築過程的變化，並聽到配合情景的各種音效，遊戲還提供了許多細部的選擇項目，如勝敗的決定可以調整為7或10個城市，電腦的AI程度可以有5種不同的等級選擇，老經驗的玩家當能輕易的進入遊戲當中享受著高品質的聲光效果。對於剛接觸的玩家也不必氣餒，因為遊戲中有非常完整的線上教學手冊，中文使用手冊以及中文過關秘笈，引導你一步一步進入遊戲的多姿生活之中，享受著非常類似於真實世界的經驗，對於這樣一款富變化性的遊戲，高智慧的你、喜愛挑戰的你怎能輕易的放過呢？ So，GoGetit !!

Fire Fight

烈火銀翼

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作射擊	光碟版	WIN95	機種：P-90 記憶體：16MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Epic Megagames	憶弘	未定	音效：WIN 相容卡 操作：K/M/J



隨著 WIN95 的推出與風行，遊戲業界跟著 Microsoft 的腳步，陸續推出了許多支援或是對應 WIN95 的遊戲，最初遊戲大部分都是使用 Game SDK 來製作，不過卻逐漸改用 Direct X 來製作，而這回筆者所要介紹的"烈"正是其中之一。



是敵？
是友？

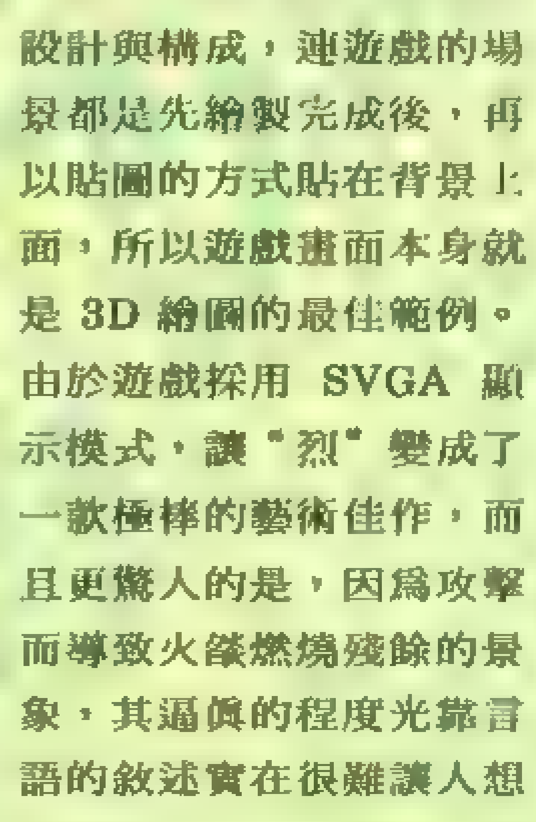


完整的故事設定

"烈"是由Chaos-Works製作，Epic Meg-agames 發行的一款射擊遊戲，故事背景設定在遙不可及的未來，身爲飛行員的您爲了執行上級交付的任務，於是冒險身入敵陣，除了不斷地摧毀與破壞各式建築物之外，更要注意可能突然冒出來的敵機。雖然這類的動作射擊遊戲本來就不需要什麼劇情存在，不過在這款遊戲當中，良好的故事設定猶如穿針引線一般貫通整個遊戲，將十八個任務巧妙地銜接在一起，而不會有突兀地湊在一起的感覺。

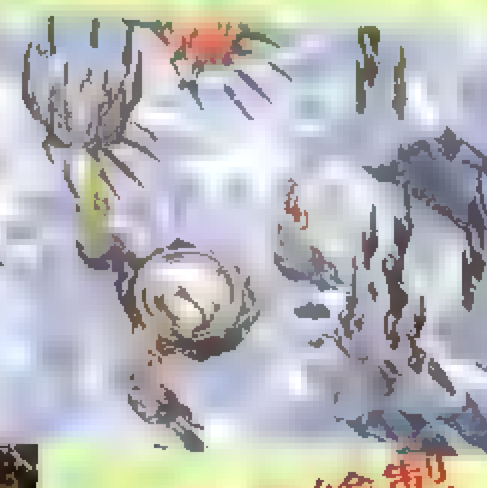
在畫面的顯示方面，不僅敵機採用 3D 圖像來設計與構成，連遊戲的場景都是先繪製完成後，再以貼圖的方式貼在背景上面，所以遊戲畫面本身就是 3D 繪圖的最佳範例。由於遊戲採用 SVGA 顯示模式，讓"烈"變成了一款極棒的藝術佳作，而且更驚人的是，因爲攻擊而導致火燄燃燒殘餘的景象，其逼眞的程度光靠言語的敘述實在很難讓人想像出來。

至於在遊戲的音樂方面，由於採用 CD 音源直接輸出，而且編曲得相當成功，將那身在戰場熱血沸騰的激情適當地傳達出來，而在音效方面種種效果，再再讓玩家有種彷彿置身其中的錯覺。一款傑出的射擊遊戲，除了要有極佳的畫面效果之外，音樂音效更是扮演著相當重要的地位，"烈"不僅辦到了這一點，而且幾乎完美地沒有話說。



炫麗的爆破火焰





3D 圖像繪製的機身及場景

平易近人的操作介面

不是只有單純的摧毀目標就好了喔！

動作射擊遊戲最重要的就是操控性，"烈"就算單單使用鍵盤同樣可以操作自如，這樣具有親和力的設計，讓玩家很快地產生融入其中的感受。在"烈"當中，所有必要的資訊都一目瞭然地顯示在畫面的最上端，除了可以清楚地看到每種武器所剩餘的數量之外，而本身的防護罩能量也以彩色光棒來表示，而且遊戲還有一個相當體貼的設計，那就是在戰機的周圍有個以小正方形所圍成的一個灰色圈圈，那可不是拿來裝飾用的喔！這就是戰機的雷達裝置，只要在一定的範圍之內有敵機的存在，這個白色圈圈當中的一些小正方形就會變成白色，提醒玩家敵機來襲的方位，以便做好迎擊的準備。

玩這款"烈"的時候，最好要採取步步為營的態度，除了敵人會三不五時突然冒出來之外，逼真的視覺效果彷彿真的置身於虛幻的遊戲國度當中。在進行各種攻擊活動的時候，最好先將空中敵方的武力給摧毀，然後再回過頭來慢慢解決掉地面上的各種設施。遊戲的每項任務內容變化多端，有的只是單純地進行破壞任務，有的卻是要回收地面上的所有炸彈，有的甚至是要放置炸彈來破壞敵方的裝置，所以過於魯莽的行動是無法達成任務目標的。除了要不斷破壞敵人的種種武力之外，也別忘了拾取戰敗敵人所遺留下來的彈藥，這可是過關斬將的必備法寶，五種武器各有其不同的特性與攻擊方式，適當地加以運用的話絕對會事半功倍，遊戲場景當中還隱藏著許多秘密的小場所，所以玩家要抱著冒險的精神，想辦法飛遍場景當中的每一個角落。



以灰圈顯示敵機方位

超高標準的遊戲配備

前方狀況如何？

"烈"的建議配備為 Pentium 90 與 16MB RAM，使用在此標準以下的電腦來遊玩的話，面對的就是嚴重的跳格現象。萬一發生這樣的情形，也只有降低遊戲解析度一途了，不過就算在低解析模式底下，"烈"的畫面表現還是同樣相當地精彩，但是只要您看過 SVGA 那漂亮無比的畫面之後，是絕對捨不得將遊戲的解析度給降低的，所以還是趕快存錢買部更快的 Pentium 電腦吧！因為現在的遊戲配備要求是越來越高了，為了要獲得更好更快的遊戲效果，也只有乖乖地一直砸錢在電腦花費上面囉！

附帶一提的是，這款遊戲假如在裝有 S3 Trio 64V+ 顯示卡的電腦上面執行的話，將會有遊戲畫面無法顯示出來的現象，為了避免這樣的情況發生，使用 S3 Trio64V+ 的玩家只有選擇不要安裝 Direct X 一途，不曉得這樣的後果到底是那方面要負的責任，因為筆者玩其他 Direct X 的遊戲都正常無比，只有"烈"有這樣奇怪的限制。正因為筆者所使用的顯示卡正是使用 S3 Trio64V+，所以無法得知加裝了 Direct X 之後，遊戲在流暢度方面的表現是不是會更加地順暢。



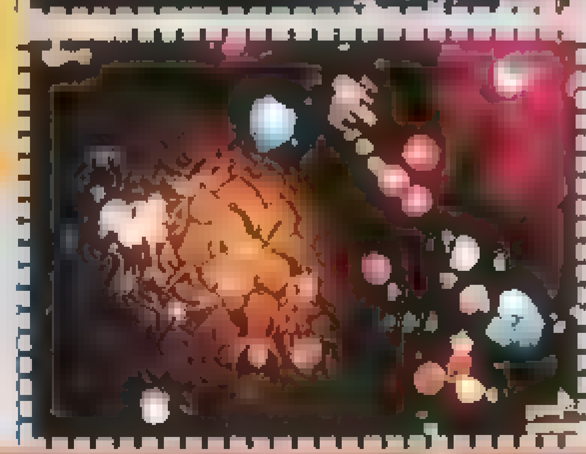
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射擊	光碟	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
GAMETEK	世紀縱橫	十月底	

西元 2038 年的一個早晨，正當所有的人們都還在甜蜜的睡夢中時，美麗的地球突然遭到邪惡殘暴的企鵝博士之太空艦隊猛烈的攻擊，在無情的砲火下，地球被徹底無情地摧毀了。但由於您剛好在執行巡曳星際邊緣的任務，而免於遭受死神的召喚！現在，請為了被毀滅星球上的居民們，馬上駕駛著您最先進的美洲豹 PX2 戰術攻擊機主動出擊，您必須與企鵝博士所控制的龐大帝國艦隊和神秘的隕石戰鬥至最後的一分一秒，以追求最後決對的勝利，伸張宇宙間的公理與正義。

媲美大型電玩的射擊名作







精細的背景＋激烈的戰鬥

星際毀滅者－星塵之章（Super stardust 96）是 GAMETEK 公司在 96年最新發表的經典射擊名作，有著更具魄力的劇情、更多變化的內容，以及更有吸引力的 3D戰鬥畫面！相信大多數的電腦玩家會對 PC 上的射擊遊戲抱持著觀望的態度，從不敢奢求在電腦遊戲上也能出現一部與大型電玩相當的品質，尤其現今市面上的大型電玩經過掃蕩後，要想再度見到這類型的遊戲更是難上加難；但自從有星際毀滅者－星塵之章的正式在台獲得代理上市後，使讓玩家找到了一個可以媲美大型電玩的電腦遊戲！



可更換更強力的新型武器

在遊戲的過程中，您必須極為小心地操控您的戰機，來穿過大小不一、來自四面八方、連續不斷的隕石和敵人戰機的攻擊，殺出重重的嚴密包圍！您必須消滅敵人船艦和各類型的星狀物體，當朝著神秘隕石開火射擊時，它又會立刻碎裂為各種類型的碎片，其大小尺寸、顏色以及行進方向皆不相同。有時當星狀物被擊碎之時，畫面上會出現一些圓形符號或是一些英文字母，這時別放過這些正在旋

轉著的物品，因爲它有的可以增加您的防護罩強度，以免您在激烈的隕石、敵方戰艦的強力衝撞之下而炸得粉碎、身首異處；而有的又可以爲您賺取一些分數、以及增加引擎能量。另外也有些還能提供各種不同的先進武器、增加您新的生命、亦或是引爆一枚毀滅性十足的超級炸彈！

遊戲中您得穿梭於 5 個不同的宇宙空間，四個彎曲的拱型隧道，共有 30 小關等待著您來親自挑戰。途中您必須搜集各種用途不同的武器，提升戰鬥能力，而打敗邪惡的企鵝博士則是您的終極任務。在 3D 立體直進式隧道之中，您必須藉著上下左右的不斷移動來閃避敵方的攻擊，而如同其遊戲文案所寫的－『擊爆每件你所看見的東西！』在這個畫面中，您在這畫面上所見到的是戰機後方的視點，所有一切都將朝您快速飛過，相當具有真實感！

聲光俱佳的遊戲品質


英勇的主角出發吧！

遊戲中的景物和地形元素採用了 320 × 200 以及 640 × 400 兩種模式的提供，看起來相當細膩。除此之外， GAMETEK 公司也大量利用電影藝術手法於片頭、串場、片尾，賦予接近完美的 3D 動畫；遊戲中的所有隕石、敵人戰機、背景畫面看來都具有 3D 動畫特有的視覺效果喔！

星際毀滅者的另一個特色是『畫面捲動流暢』。儘管遊戲後半段，大量的星狀物、敵機飛彈、隕石充斥整個螢幕畫面，但卻絲毫沒有半點延遲現象，這是因爲程式有效地掌握記憶體，做了最適當的分配，只要 486DX2-66、 8MB 記憶體即可玩得非常流暢。

遊戲在操作控制上支援搖桿和鍵盤，而基本上用鍵盤來玩這遊戲以綽綽有餘，玩家可以自己選定較爲習慣的操作方式。每當遊戲一關結束後會提供一組密碼，供玩家們下一次再玩這遊戲時，可以直接由該關卡開始進行本遊戲。

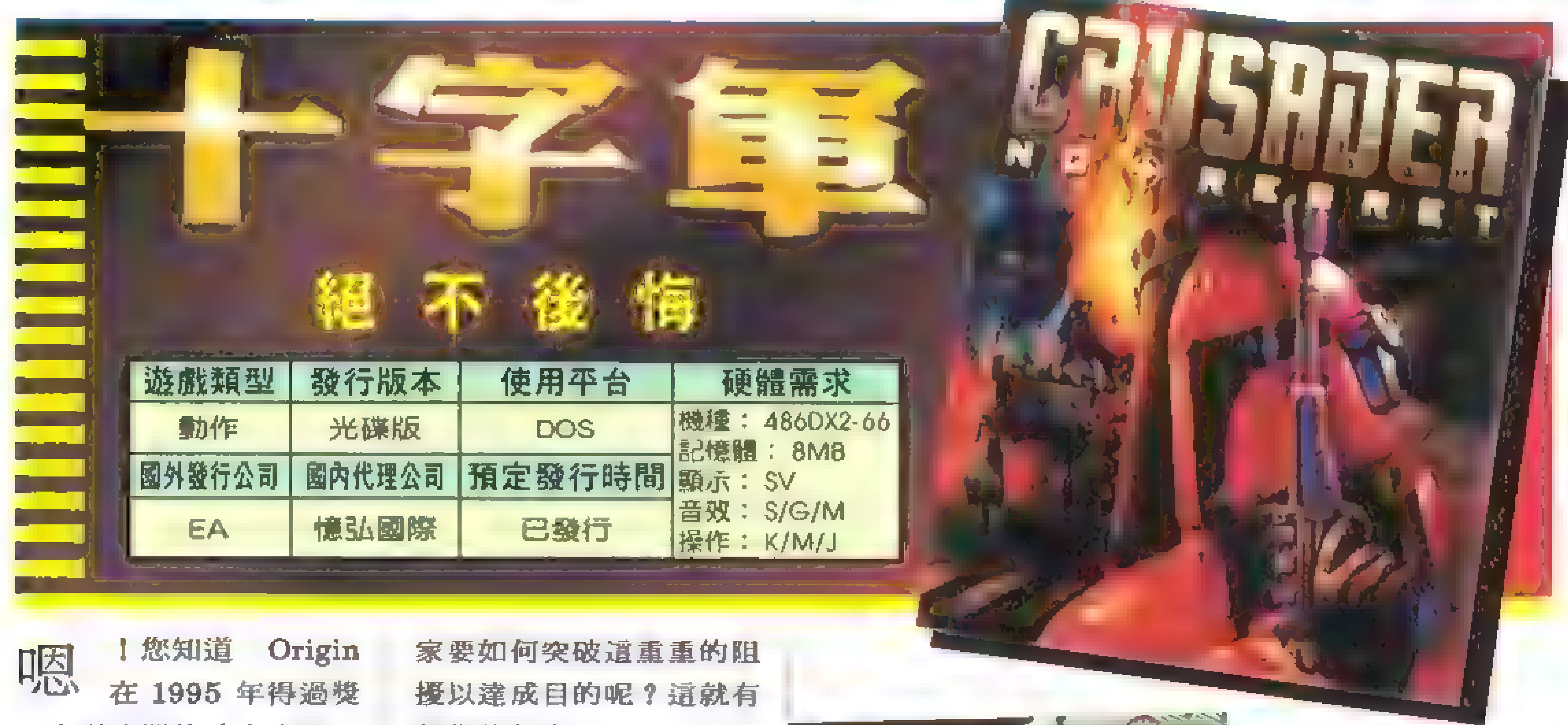
最後是音樂、音效方面。以射擊遊戲來說，所重視的最後一點還必須加上聲音所帶來的震撼效果，因爲之所以會有那麼多人玩大型電玩，就是因爲其所營造出來的效果較具真實感；而星際終結者的音效也不差，各種背景音樂也蠻多的，每大關的音樂都不相同，配合著武器發射和敵人殲滅的砲火聲，與遊戲之間更緊密地結合爲一體。

綜合以上筆者所述，星際毀滅者－星塵之章，是一部值得推薦給玩家的 96 年經典射擊遊戲，它有 30 種難易的選擇、更多的爆炸、動作、以及破壞，一款更真實、更技巧行的射擊遊戲。不管你是 SHOOTING-GAME 的老手或菜鳥們，都應該試試看這套遊戲；只要你的配備不算太差，這套遊戲是你在歷經一天緊張、忙碌的生活後，最好的抒解良伴。


在立體隧道中擊毀所有敵人







十字軍

絕不後悔

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	DOS	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EA	憶弘國際	已發行	

嗯！您知道 Origin 在 1995 年得過獎、大爆冷門的《十字軍：義無反顧》要出續集了嗎？準備好熱血沸騰吧！《十字軍：絕不後悔》將在 1996 年底正式取代它前輩的位置，讓您再次血脈噴張，重新回到十字軍的殺戮世界之中。

身為一位變節的暗殺者，您這次必須在月球上再度拿起槍桿，對抗著高壓的世界經濟共同體，在這麼龐大的敵軍中，您的勝算可說是微乎其微，這將是一場 PC GAME 版的不可能的任務，您的對手也將如龍捲風般的對您進行侵襲破壞。在有著高度保全措施的高壓殖民地裡，冷血的軍事走狗，正阻擋著您與腐敗的參議員 Draygan的最終衝突，玩家要如何突破這重重的阻援以達成目的呢？這就有賴您的努力了！

《十字軍：絕不後悔》的特色在於：令人無法致信、高解析度環境下的流暢動畫，所呈現出來的效果將會超乎您的想像，在PC 上可以進行的如此順暢，請您別意外，因為您玩的遊戲是十字軍：絕不後悔。不僅如此遊戲中到處充滿了極端危險的敵手，伺伏在您的左右，準備隨時進行偷襲撂倒您，在這裡您的抗軍同志必須完全仰仗您熟練的戰鬥技巧與判斷力，所以玩家在遊戲中的地位是超乎想像的重要。因為您的決策與睿智將是終結敵人的最佳武器。

高科技的技術

一場激戰即將上演

伙伴們！Let's!Go!

接下來要談的可能是您最感興趣的部份：本遊戲除保留原來《十字軍：義無反顧》的種種〝大管〞槍桿子兒以外，它另外還提供全新毀滅性的武器，絕對讓您大呼過癮，新式的武器可將您厭惡的敵人炸成肉塊，也可將對手給汽化掉，若您還不滿意，您甚至可將它結晶起來做成標本喔！如此的殘酷與血腥，玩家可得準備好一顆強而有力的心臟唷！

Origin所設計的遊戲一向有口皆碑，此次的十字軍：絕不後悔也傳承了他們優良的技術，將新的科技與設計融入遊戲之中，也為遊戲更添變化，劇中有 10 個全新絢麗場景的新任務，新一代的高科技武器，讓您隨意的融化、冰凍、並且粉碎對手，讓您玩此遊戲絕不後悔，除了挑戰性十足之外，還提供了栩栩如生的人性化戰技，您可以做出前滾翻以及蹲下側移等動作，狙擊、閃避、破解機關更加得心應手，而新型態的強悍對手，包括具有變形與匿蹤能力的機器人，更是您爭戰中不可或缺的敵人，有興趣將這些冷血的走狗打的骨肉分離嗎？那請來十字軍的世界吧！



威力強大的各式武

結合真人實景的演出

搖滾悍將



<table>
<tr><th>遊戲類型</th><th>發行版本</th><th>使用平台</th><th>硬體需求</th></tr>
<tr><td>射擊</td><td>光碟版</td><td>DOS/WIN 95</td><td rowspan="3">機種：486DX2-66
記憶體：8MB
顯示：V
音效：S
操作：K/M/J</td></tr>
<tr><th>國外發行公司</th><th>國內代理公司</th><th>預定發行時間</th></tr>
<tr><td>Logicware</td><td>豐華多媒體</td><td>10 月 17 日</td></tr>
</table>

西元 1978 年搖滾樂的電波柔情的充滿了銀河系，這種音樂以光速橫越無盡的外太空，進入浩瀚宇宙迷惑了不同族群。

經過了八千多年，一群熱愛音樂的人士創辦了太空搖滾基地，用這個電波成就了有史以來最完美的生活。

西元 9999 年，強力震撼即將產生，所有銀河系中的樂團都聚集在一起，搖滾樂將照亮這無際的星河，這個古老的電波最近穿越了"激發星球"，但不幸的是當地居民發現這些使人麻木的音樂並非他們所愛，於是決定摧毀所有的搖滾樂。這些陰險的外星人已經佔據了樂團聚集所在地，並做好防止搖滾樂進入的準備。

太空搖滾基地中的樂團非常渴望解除這個星球及全人類的危機，於是召來了一位鋼鐵般強壯的『搖滾悍將』戰士，希望以你的能力戰勝邪魔。

你即將與著"殲滅者 9000"和邪惡的外星人展開一場激烈戰鬥，你在出發前發出豪語的表示"此次行動是一個秘密，我不會讓任何的人或事來破壞我們的成就，就算遠渡重洋我也會把他們打的屁滾尿流…"。

遊戲的進行可說十分容易上手，玩家只要熟悉幾個基本的按鈕，就可進入太空中與一堆打不完的外星怪物，進行一場一場的戰鬥。如果一個人玩的不過癮，遊戲中還支援 Winsock IPX/TCP 和 Modem Connection 模式的網路對戰功能，約個三五好友抓對廝殺，更具娛樂效果。

值得一提的是，發行公司在遊戲發行同時也舉辦比賽，有興趣的讀者可就近至經銷商處參加初賽，高分者還可參加區域賽與總決賽。據舉辦單位透露，前三名的獎品還真不錯耶！說的我都有點兒心動說…





英雄傳說III 白髮魔女

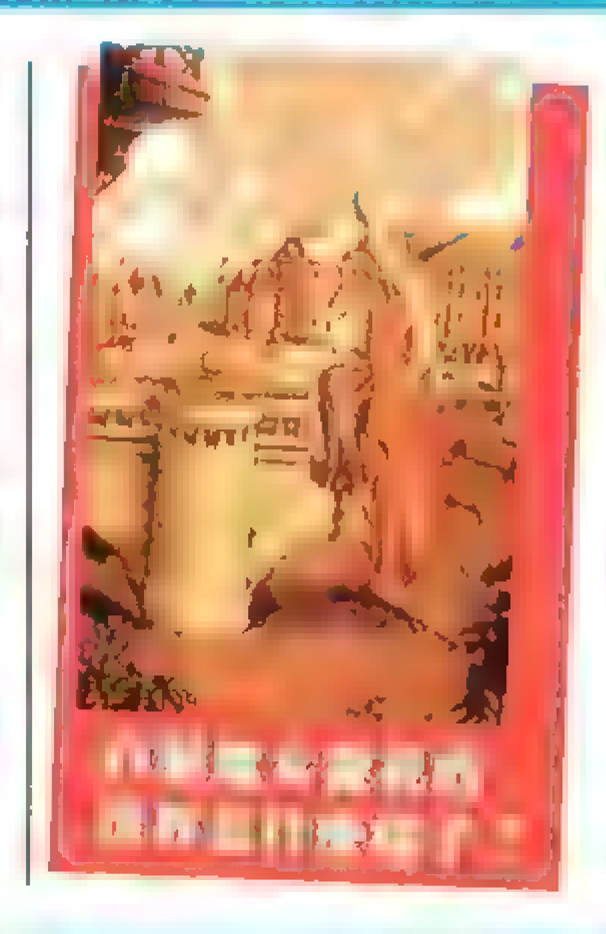
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟／磁片	DOS	機種：386以上 記憶體：600KB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
FALCOM	天堂鳥	十一月	音效：S 操作：K/M

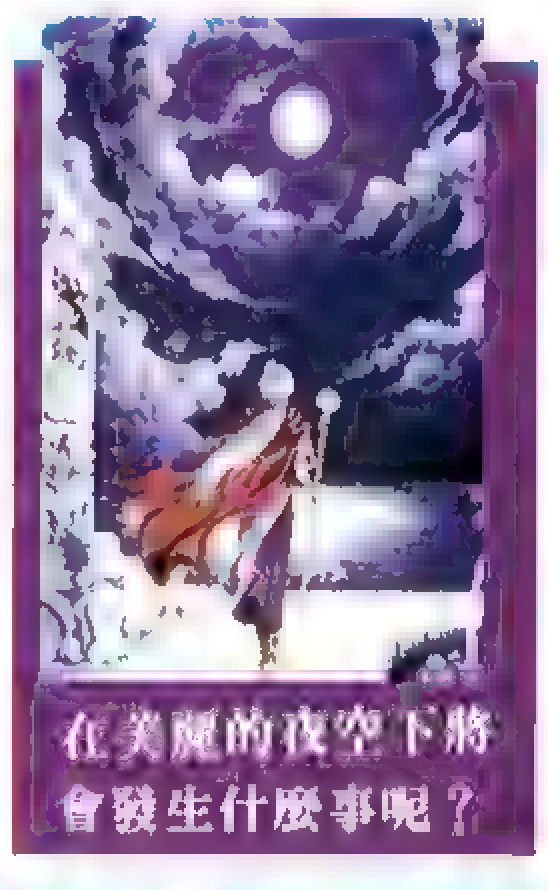


相逢與離別能使人更成長…

『英雄傳說3』的英雄傑立歐和克莉絲，也會在旅途中與各式各樣的同伴相逢、別離，繼續成長、而得到與最後的敵人相抗衡的力量，遊戲中有歡笑也有淚水、有離別也有相聚、有悲傷也有喜悅，是一套內容相當豐富的角色扮演遊戲。

就是如此，使冒險故事的敘述者，（在此指的是軟體設計公司）無不絞盡腦汁的事是，要如何安排主角與伙伴們的相遇，使故事能寫實地、動人地進行。所有的冒險故事都照著這模式進行下去。重新構思一個新的故事的可能性，幾乎等於零。因此，要與其他的故事間有明確的界限的話，就只有在劇情演出的部份下功夫，找出獨創的地方了，相信這一部份在本遊戲中是不會令玩家失望的。




在美麗的夜空下將會發生什麼事呢？

血淚交織的感人情節

故事的一開始，傑立歐和克莉絲會和在這漫長旅途中的好伙伴小偷寇比、庫茲和嘉拉相遇，在令人眼花瞭亂的事件中展開了咱們的英雄傳說3。遊戲中的人物都相當有特色，美工人員將劇中的角色都活靈活現的詮釋出來，好比說：克莉絲叔父哈克的滑稽言行（哈克脫掉帽子的樣子筆者我特別喜歡）、鷹爪號上面的好船員們、駐守在國境的衛兵、還有就是那些好不容易才走到了城市的人們、以及穿半截西裝褲的劍士羅提等等，在遊戲中這些將會遇到的任何一個人物，都是如此生動地、真實地被描述出來，所以對於傑立歐和克莉絲的成長，玩家不會感到任何的不協調。在螢幕上並不會顯現出他們笑的表情，也不會顯現出他們哭的表情，但是，當他們高興的時候、悲傷的時候，卻都能好好地傳達給我們知道，讓玩家能完全融入遊戲的世界之中，隨著這些角色們歡喜悲傷，是一款相當有劇情張力的角色扮演遊戲。

工作人員們竭盡全力巧妙地計算傑立歐成長的過程，他們苦心經營的目的，只是希望玩家覺得「啊！這個遊戲真好玩。」，如果有這樣的效果，就可以告慰他們的辛勞了。然後再與新的相逢與別離的故事相連結。而下個故事的舞台是在卡卡普的對面呢？亦或是在大蛇背骨的另一邊呢？


看似和平寧靜的街道



幕後英雄的樂趣

『英雄傳說３』的戰鬥系統，和以前的 RPG 比較起來，若要說有什麼不同的的話，那就是以前的 RPG 中，玩家還是扮演著足球選手的角色，而在『英說傳說３』中，玩家卻變成扮演監督的角色。

輸入指令也好、當成動作遊戲也好。總之，對已習慣於需要自己操縱角色進行戰鬥系統的玩家而言，相信『英雄傳說３』這種只能指示如何作戰，接下來之後幾乎什麼事都不能做的操作系統，應該會覺得手足無措和焦躁吧！不能親手痛宰敵人相信對玩家們將是一大遺憾，不過這樣的遊戲方式也有其特色存在，就容筆者為您細細道來。

舉例來說，玩家扮演的角色，和向選手下達一個指令－如要做觸擊短打或是長打，而打者會完全照著去做的棒球類型的運動監督有所不同，遊戲的進行是採用如同足球的監督般，會因希望自己的選手如此行動，而選手卻無法做得到而感到焦躁，甚至會想還不如自己下去踢還來得好。這樣說起來，當筆者剛開始在玩『英雄傳說３』的時候，也常常像艾司巴魯斯隊的雷歐監督般，拼命地在叫喊「傑立歐，你要去那裡，不對啦！要先打倒這邊的魔獸！克莉絲、快點施回復魔法吧～！」





靜謐的田園風光

波瀾壯闊的大陸

因為有了這種想法，我對『英雄傳說３』的戰鬥系統的看法有了很大的改變，由於沒有可以發牢騷的對象，如何有效率地對傑立歐下指令，就成了一件有趣的工作了。例如，雖然是一個簡單的實例，敵人行動的速度比起我方可就快了許多，如果下達全地方的戰鬥指令時，我方的角色大概就會被分隔開來。因此，不妨就在原地等待敵人接近，再伺機攻擊來得好。如果對手是會飛的魔獸的話，就要先看清楚敵人恢復 VP 的地方，再設定能將角色誘導至該地方的行動就好了。乍看之下，雖然角色們好像是隨意地在行動，事實上都是可以計算出來的模式化行動，是否覺得意外又覺得很容易過呢？這種模式的設計讓遊戲更充滿變化，也有另一種不同樂趣的挑戰。

有形無形的地形效果

在『英雄傳說３』的地形地圖中，包含有稱之為高度（地面的高低起伏）的要素，他的意義雖然再怎麼解釋，也很難令人瞭解，但只要實際玩玩看，就可以看出它對遊戲的影響。首先，在決定角色的行動之前，就要考慮到地形起伏對戰鬥所造成的影響。然而，這不會對遊戲造成負面的影響。事實上，如果沒有地形起伏的要素的話，『英雄傳說３』的戰鬥系統的樂趣一定會減半。

再來談談事件吧！『英雄傳說３』當中，出現了所謂的利用高度的事件。雖然只是由 CG 圖形所構成：不能爬的山和不能進入的河川所造成的世界中杜撰的事件，但完全將高度的概念設定於其中，也是拜此之賜，才產生了這與美麗的背景相結合的世界正在呼吸的感覺。角色們的行動會有躍動感，也就成了理所當然的事了，突然間飛躍到橋的欄干或桌子上的傑立歐和責備他的大人們，就是這些細微的事，一點一點地累積，才構成了提拉斯伊魯這麼真實的世界。

看清楚各角色的特徵、決定隊型、設定行動，當然、也不要忘記要回應情況，隨時改變行動設定。如此一來，打倒曾被擊退的魔獸時，好不容易提高等級終於獲勝，可以獲得與從前的 RPG 遊戲完全不同的喜悅。就像獲得 1990 年義大利世界杯冠軍的德國監督貝肯巴華，從來就不會因過分著急而跑離休息區。因為只要事前徹底地與選手們討論好戰術計劃，就沒有焦躁的必要。當有危機的時候，就算是非常地擔心，最終還是要靠戰術解決，然後、在周到的戰術演練之後，『英雄傳說３』的戰鬥系統，必可帶給玩家新的娛樂性。



露宿林中別有風味

大家一起來玩吧！

勤奮工作的人們

恰諾姆國的傳奇

質與量同時增加的『英雄傳說 3』的事件中，在這裡將為你介紹一個分支事件…（克莉絲口述）…恰諾姆國的岱斯城，自從 20 年前開始經營的公營賭場上了軌道之後就蓬勃發展。霍魯提亞的首都魯多，也相對的把它變成一個又大又美的城市，雖然歐魯多斯並不希望如此。與此材相比起來，則鄰村達茲村是一個被毒沼所包圍的貧窮村落，村人們對岱斯城的富裕和自己貧窮的差別而歎息不已。雖然白色魔女在 20 年前，就曾經預言這些人的歎氣將會變成毒沼澤，然而，如證明般地果然變成如此了。

我們－克莉絲、傑立歐、羅提，3 人在旅行途中，與認識的魯茲爺爺一起來到了達茲村。魯茲爺爺喜歡賭博，雖然看起來像是個令人傷腦筋的爺爺，但事實上，魯茲爺爺是以在岱斯城的賭場所贏得的錢買達茲豆，再分給達茲村的人們。再談談有關達茲村的事吧！實在是令人驚訝，因為，達茲村到處都是一片灰黑暗，甚至連小孩子，都寂寞地低著頭生活的一個村莊。和我們的拉克比庫村完全不同。這樣下去，如果不為他們做些什麼事實在是不行，就算大家都反對，我也是這麼想，絕對這麼想。

和村長那普先生談過話之後，知道了只有一年一度，彈吉他的托羅巴先生來村中時，村人的臉上才浮現出笑容。我們火速地找到了托羅巴先生並將他帶回了村中，如此一來，村人陰暗的臉上，又重現了笑容。看！村人不是都跟在托羅巴先生的後面嗎？在村子中央的廣場，托羅巴先生把吉他抱起來後，那普村長就發表了一篇出色的演說，他說：「從今天開始讓我們重生，大家努力工作，使這個村莊繁榮起來。」然後，托羅巴先生開始彈奏吉他。村人們隨著美妙的音樂，似乎很快樂地開始搖晃肩膀。

就在這時，突然吉他的弦斷掉了。原本充滿希望的村人們的臉，一瞬間又染上了烏雲，再度回到原本陰暗的臉。不知是誰說：「果然我們還是不行嘛！」地發牢騷，不久，這牢騷傳遍了整個村中，然後，廣場連一個人也沒有留下來，因為連托羅巴先生變得垂頭喪氣了。我想，安慰托羅巴先生，好讓他彈吉他，但還是不行，村人絕望的心，也傳染了給托羅巴先生。投降了。我和傑立歐也只能默默不語，魯茲爺爺也只能站在一旁不知如何是好。



和我們一起努力奮鬥吧！

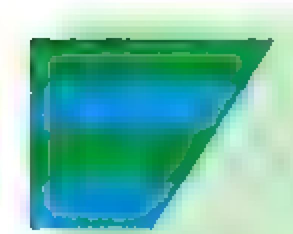
累了！休息一下！

締造新活力

羅提突然之間叫了起來。「弦斷掉了又怎麼樣！重新再裝一個弦不就好了嗎 ?!」對呀！就是如此，羅提的故鄉－尼格魯島，受到葛魯格的襲擊，幾乎都快被全毀了。達茲村至少還是一個村莊，比起來好太多了。似乎是聽到了羅提的聲音，托羅巴先生把我們找到的弦重新裝在吉他，自己一個人開始在村子的廣場上彈了起來。曲名是『看吧！我很有精神！』拍子很好，而且旋律就如曲名一般，能振奮精神的一首曲子，受到了美妙的曲調的吸引，村人們又一個接一個地回到廣場，傾聽托羅巴先生的吉他彈奏。看到這景象，我不禁哭了，雖然傑立歐才是個愛哭鬼。

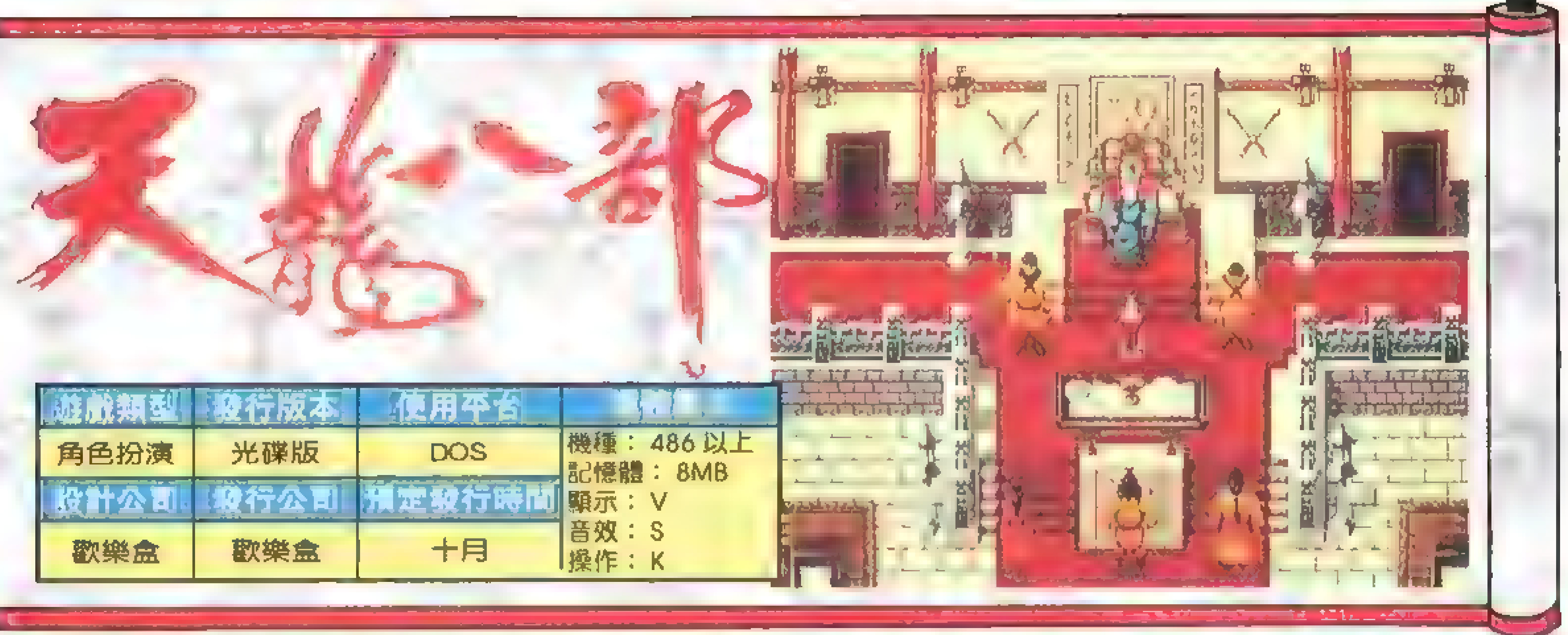
一邊彈奏吉他，一邊在提拉斯伊魯旅行的托羅巴先生帶給了達茲村春天，而使托羅巴先生振奮起來的，則是從尼格魯島追葛魯格到這裡來的羅提的話，而使吉他恢復能夠彈奏起來的，則是從拉克比庫村來的四處旅行的我和傑立歐所找到的弦，不管相隔多遠，世界都是相連在一起的。

最好的遊戲摘要，是否要將遊戲的氣氛傳達出來呢？對『英雄傳說 3』而言，還存在有許多令人感動的事件沒有介紹出來，請各位玩家耐心的等待遊戲上市的日期吧！相信這套有歡笑也有淚水的遊戲，會是您最佳的選擇。





伙伴們！該上路囉！



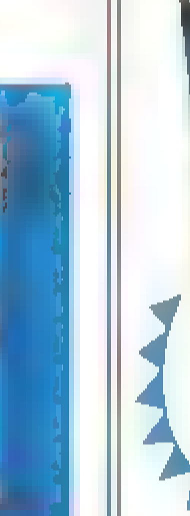
遊戲類型	發行版本	使用平台	[illegible]
角色扮演	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
歡樂盒	歡樂盒	十月	

炙手可熱的大卡司、大製作

〈天龍八部〉是金庸小說中的一部經典之作，不僅劇情錯綜複雜，人物之多、也為金庸所有著作之冠，出版至今，不知風靡了多少武俠迷。在這樣龐大的劇作之下，雖然來家讀者看得大呼過癮，但對改編成電視電影的導演而言，卻是難度最高的一部劇本，如今永盛電影公司在籌畫多年之後，終於決定將這部膾炙人口的小說，以分成三集的方式拍成電影，其中不但邀集了港、台以及大陸三地的天王巨星擔綱演出，投資之大也是前所未見！

為了不願意錯過這個共襄盛舉的機會，遊戲製作公司將三集的電影版權一起買下，而目前正在製作的遊戲即為已上映過的天龍八部一第一集。在此集的演員名單上，就包含了飾演阿紫的張敏、飾演天山童姥的鞏俐、以及飾演李秋水的林青霞，另外一名飾演虛竹和尚的林文龍，雖名不見經傳，其戲份卻也不輕。

遊戲中還添加了些有趣的小動物



全真教的七星護衛運功震碎衣服準備應戰

正義的使者、邪惡的化身

製作小組當初面對電影被侷限住的劇本、以及原有人物上的安排，確實傷透了腦筋，在開會討論的結果之下，與其處處受限，倒不如想些新點子來打破僵局。別的不說，光就遊戲以女生為主角，對許多玩家而言就是挺新鮮的了！另外遊戲特別增加了一套『人性』處理系統；什麼叫做『人性系統』呢？也就是說，每個人的人性都有光明與黑暗的一面，在遊戲中則是用『正』、『邪』來代表，人性的正、邪將會影響到人物可修練的武功，而根據劇情的安排，玩家可選擇性的處理事件及物品，簡單的說您如果想鑽研邪派的武功，就多作些壞事、多吃一些毒物，想學習正派的武功，就作一些好事、讀一些導人向善的經書。看到這裡，聰明的讀者們應該就知道，不同的選擇，在戰鬥系統上，可是會有不同的樂趣喔！



少林木人巷裡

木人的攻擊

承下頁

優美絕倫的感官享受

為了配合強大的陣容，不惜巨資尋找名作詞作曲家為本遊戲譜曲填詞製作主題曲，還找來名歌手獻唱，此首男女合唱的抒情歌曲，旋律優美動聽，玩家在安裝遊戲時，不再是枯燥無味的無聲動畫，而是在優美的歌曲中完成安裝動作。如此大手筆的製作目前在國內將是創始，相信日後會成為一種趨勢。除了空前的音樂，音效更是絕後。在音效方面，更重金聘請專業電影配音室配音，玩家在遊戲中聽到的打雷聲、爆破聲，甚至揮刀揮劍的聲音都是在大螢幕上所用的配音手法製作出來的，讓玩家在玩遊戲時就像電影中的主角一樣置身其中。當然為了配合電影配音手法，遊戲中的電腦動畫更是不可馬虎，在一般畫面中有小橋流水、萬丈深淵、更有地底噴泉等華麗的場景；在戰鬥畫面中有各種爆破、閃電打雷、更有各種氣功特效等炫麗的戰鬥動畫。還有一點最值得一提的就是，當人物被攻擊時每個人物都有被攻擊的動作以及防禦的動作，不再是像以前一樣閃一閃就帶過去。光是這一點就足可讓玩家一再回味。

《天龍八部》在製作遊戲之初，由於是電影版的關係，其劇本走向乃是遵循著電影而走，也由於所定下的遊戲類型是角色扮演，因此增加了不少難度。遊戲主要的目的除了刻畫出金庸筆下的人物特性之外，最迷人之處還是在於它千變萬化的武俠世界；舉凡正邪兩方眾多的門派，以及五花八門的武功招式，都是遊戲可以發揮之處。



耳聞不如目見



【新場景——神劍山】

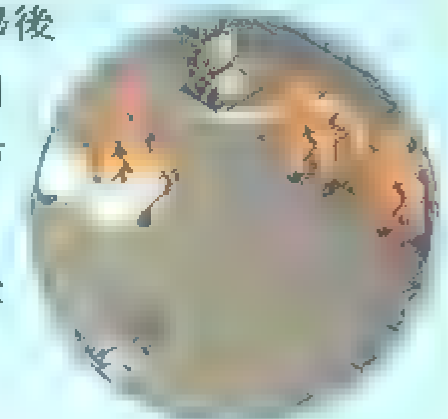
另外在人物造型設計上，可說是特別下了一番功夫，為了有別於以往同類型的遊戲，每個人物均賦與許多不同的細節與小動作，當這些人物出現在遊戲畫面中時，您不會再看到像是僵屍一般的行走方式，以及枯燥死板的動作，假使玩家仔細觀察的話，會發現到許多令人會心一笑的動作！

另外在戰鬥系統上，雖然沒有任何魔法可施，（這可不是一個神怪世界！）但是遊戲運用了金庸在武功系統上，特有的處理風格，譬如內力、武力，各種招式的變化，以及逐漸升級的快感。另外在攻擊和防禦方面，可分為直接攻擊、攻擊防守、防守攻擊和完全防禦，此種新型態的攻擊防禦方式是前所未見的，其說明如下：

衝向敵人毫不考慮防守，攻擊完畢也不防守。此種攻擊殺傷力最大，即使敵人使用『完全防禦』也會有 50% 的受傷程度，但敵人使用『防守攻擊』，防守完突然攻擊，則我方受傷程度會比敵方更大。

☆防守攻擊

先防守敵人的攻擊再趁機攻擊敵人。此種防守的防禦力只有 50% ，如果敵人使用『直接攻擊』，雖然本身也會受傷，但是防守完畢後的攻擊會給敵人重重的一擊。如果敵人使用『攻擊防守』則我方會承受50%的殺傷力，而防守完畢後的攻擊會被敵人攻擊完後的防守抵銷，敵方不會受傷。



☆攻擊防守：

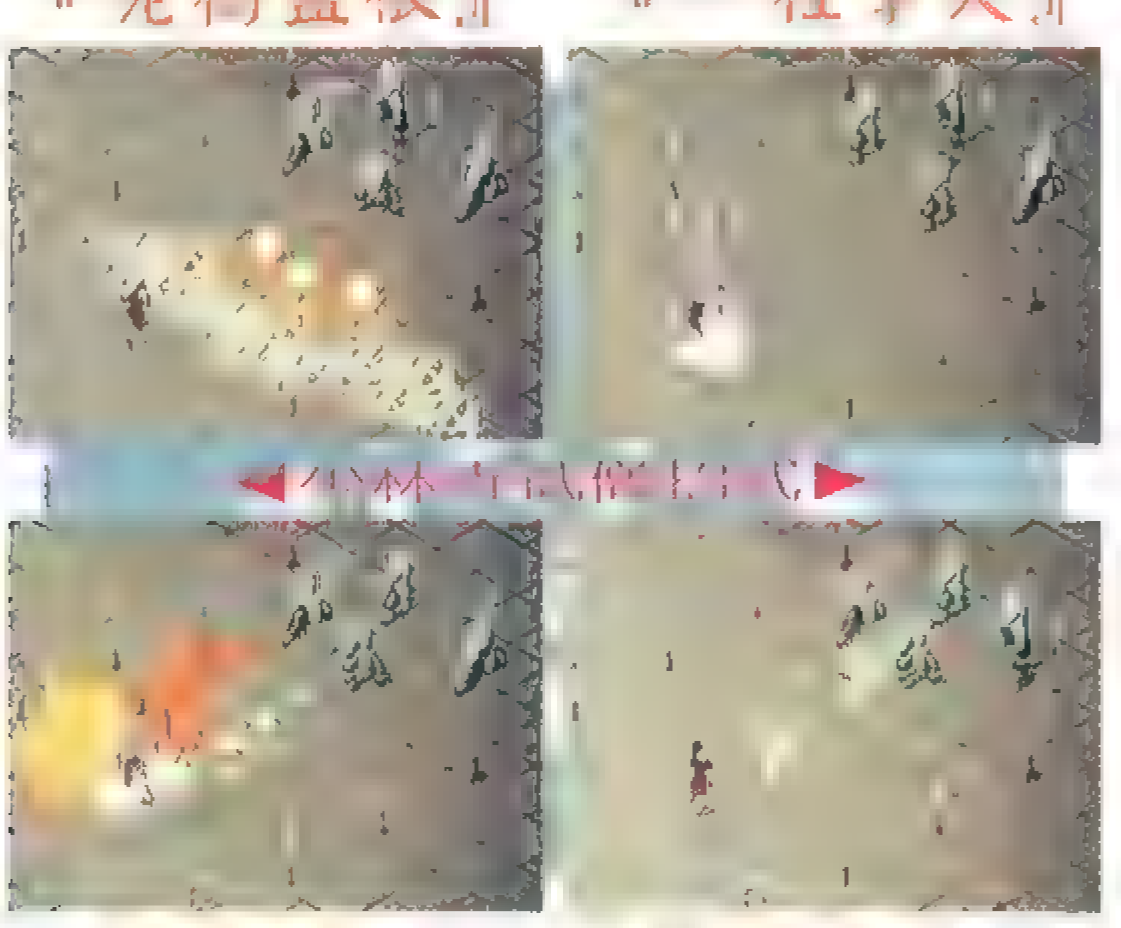
衝向敵人迅速攻擊然後再防守。此種攻擊殺傷力只有 50% ，如果敵人使用『防守攻擊』，則防守完畢後的攻擊會無效，敵人受傷程度 50% 。如果敵人使用『完全防禦』則攻擊無效。

☆[illegible]：

將所有精神都放在防禦上。此種防守的防禦力最大，但是沒有殺傷力。如果敵人使用『攻擊防守』則敵人的攻擊無效。如果敵人使用『直接攻擊』則我方必須承受 50% 的受傷程度。

此種攻擊防禦方式一招剋一招，玩家必須要運用智慧變招，才能輕鬆打贏敵人。以上只是簡單的攻擊，此種攻擊不會消耗內力值。

『老樹盤根』　『一柱擎天』

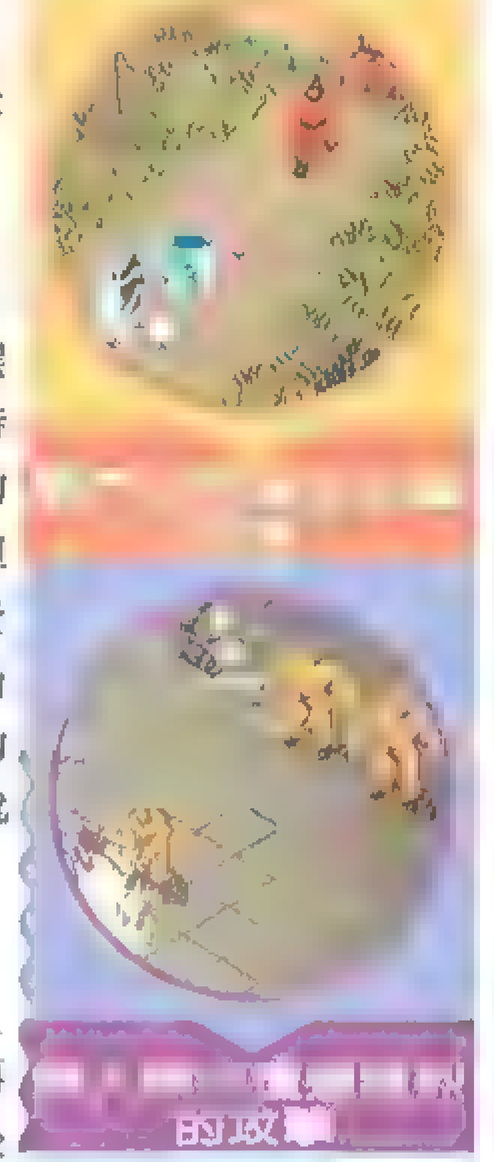


『韋陀掌』　『龍爪手』

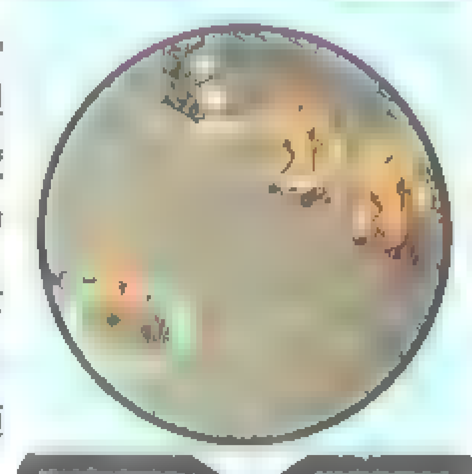
除了簡單的攻擊外，還有一種招式攻擊殺傷力更大，但會消耗內力值。內力值不足時不可使用，而此種攻擊又可分為三種，其說明如下：

壹 出招：
選好招式之後，按出招後便開始攻擊敵人。

貳 聯合：
選好招式後，按聯合再選定將要聯合的隊友，然後同時發招攻擊力加倍，但是雙方的招式屬性必須相近，否則不但攻擊力被抵銷，自身還要承受兩股不同的內力在體內衝擊而受傷，此招挺而走險，運用的好就事半功倍；運用的不當就事倍功半，玩家慎選之。



參 欺敵：
選好招式之後，按欺敵再選定要欺騙敵人的隊友，然後隊友先發虛招欺騙敵人，自己伺機發招攻擊敵人。此時不但要考慮敵方的智商，還要考慮隊友以及自己的智商，如果智商不足反而打草驚蛇，敵方提早閃避攻擊無效，不但浪費自己內力值還浪費隊友的內力值，得不償失。



每位人物都有特別的被攻擊動作

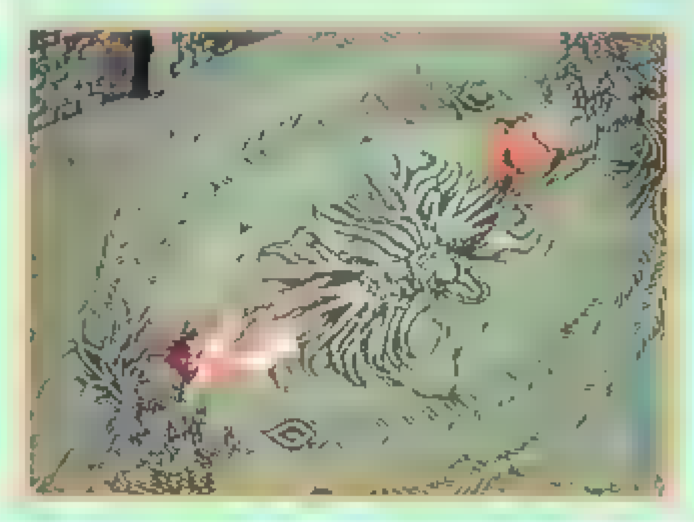
全面即時戰鬥！



即使是普通的一般攻擊動作，也是經過專人設計的

除了以上所說之外更值得一提的是，《天龍八部》將採全即時戰鬥方式，也就是玩家不下指令敵人就會一直攻擊到死，如此玩家將無休息時間，一進入戰鬥畫面玩家就必須提高警覺，展開一場緊張刺激的戰鬥。雖然有如此複雜的戰鬥方式，但是玩家不須害怕，在遊戲最初可以設定遊戲的速度，其速度可分為鷹、馬、牛、龜四種，依照動物行動的速度來區分。速度越慢玩家可考慮的時間越久，遊戲越簡單；相對的速度越快玩家可考慮的時間越短，遊戲越困難，玩家是要當在天上自由飛翔的老鷹；還是要當在地上慢慢吞吞被人恥笑的烏龜呢？突破自我吧！此外再加入華麗的動畫演出，相信玩家們可以在這個正統的武俠世界中，找到不同的樂趣！

預計在今年雙十節上市的《天龍八部》可說是歡樂盒籌備多時的中文角色扮演遊戲，這部電影版權的金庸鉅作，如今以遊戲的方式呈現在各位的眼前，並佐以數名天王巨星一同伴你斬妖除魔，相信對各位玩家而言會是個全新的體驗！

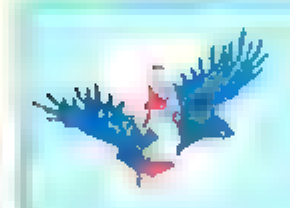


…室內也有華麗的戰鬥場景

封神演義

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG+ 養成	光碟版	DOS	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：未定 操作：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	
河洛工作室	智冠科技	未定	

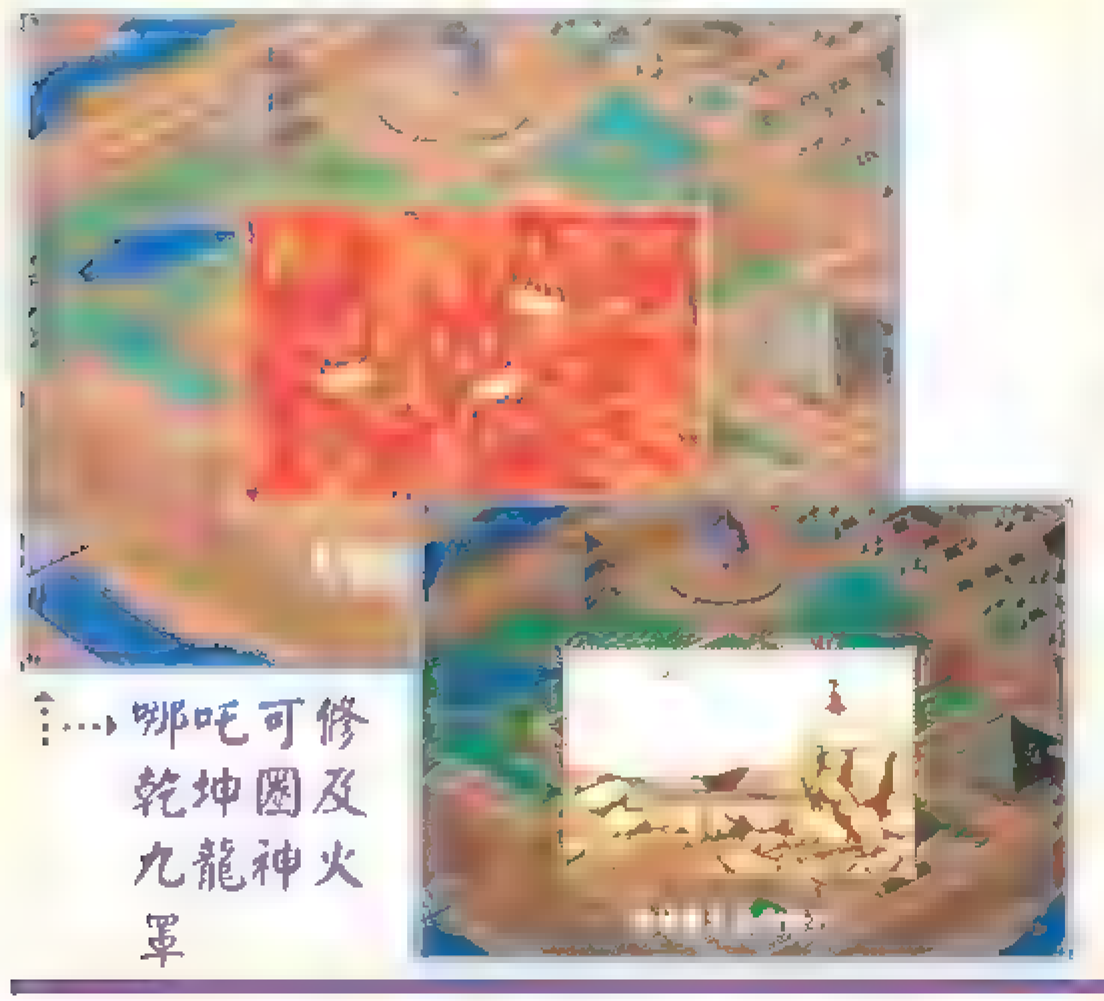




狐狸聽旨施妖術，斷送成湯六百年

話說成湯以降，承平治世數百年，八百鎮諸侯盡朝於商，風調雨順國泰民安，百姓過了一段太平盛世。然傳至紂王荒淫無道，寵信妲己狐媚之言，造炮烙燒諫臣，剖孕婦試反背之陰陽，四方百姓疾苦怨聲載道。此時周室重應天象，應運當興，姜子牙奉命下山輔佐周武王一路過關斬將，直取朝歌。

封神演義這款遊戲主要是以封神榜小說的內容架構為主要腳本，玩家扮演著周文王這一方，帶領著眾家英雄好漢、神仙活佛討伐荒淫無道的商紂，拯救痛苦的百姓脫離水深火熱的生活。遊戲一開始是由文王被囚羑里七年之後被釋放，然後誇官逃出五關揭開序幕，之後有青紅海壽四魔王、鄧九公奉敕西征、托塔天王困輔行、呂岳復返阻行旅、赤膽忠肝助紂王等二十餘關，關關都有最精彩的戰鬥等著你，讓你由頭刺激到最後，劇情的銜接保證絕無冷場。



↑…哪吒可修乾坤圈及九龍神火罩

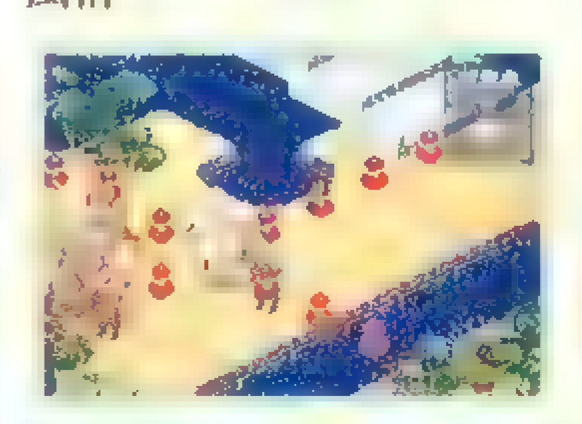


跨虎登山隨地走，三山五嶽任逍遙

在我方的主將方面，共有 21 位主將幫文王和武王共打江山，但並不是一開始所有的主將都會現身，他們會依照實際的狀況來加入陣營中，所以並不是你想要他們就會馬上現身喔！舉例來說，哪吒在第一章－張桂芳奉昭西征的關卡中，會出現在地圖的某一角，武王必須與之交談，哪吒才會加入我方陣營中；又如在第四章－四聖受邀西岐聚中，龍鬚虎一開始便出現在地圖上，只要姜子牙與之交談即加入我方陣營。諸如此類，有的人物在某些關卡的中場才會出現，有的將相賢材則是會主動加入，但是也有些得高望眾的良材需要武王或姜子牙與之交談才會加入，這一部份的設計相當忠於原著的風格。



此外值得一提的是，遊戲中的人物造型亦是一絕，不管是我方主將或是敵方將領，每個人物都繪製的神靈活現非常傳神，讓你彷如進入遊戲的世界，與神鬼共遊於山川五嶽之中，舉幾個活脫脫的例子，玩家就可以明瞭了：如青面獠牙有風雷二翅的雷震子；頭似駝、項似鵝、發手運石的龍鬚虎；眼眶中長出手、而手內又有眼睛的楊任；還有三頭六臂的殷郊等。此外玩家也可以看到將軍座騎的奇珍異獸大結合，如敵將王魔的狴犴；李興霸的猙獰；申公豹的白額虎；我方將領黃飛虎騎五色神牛；姜子牙的四不象等，都非常特殊有趣，這樣的設計非常的別出心裁，很能符合封神演義的風格，也讓遊戲整體的感覺忠於原著。

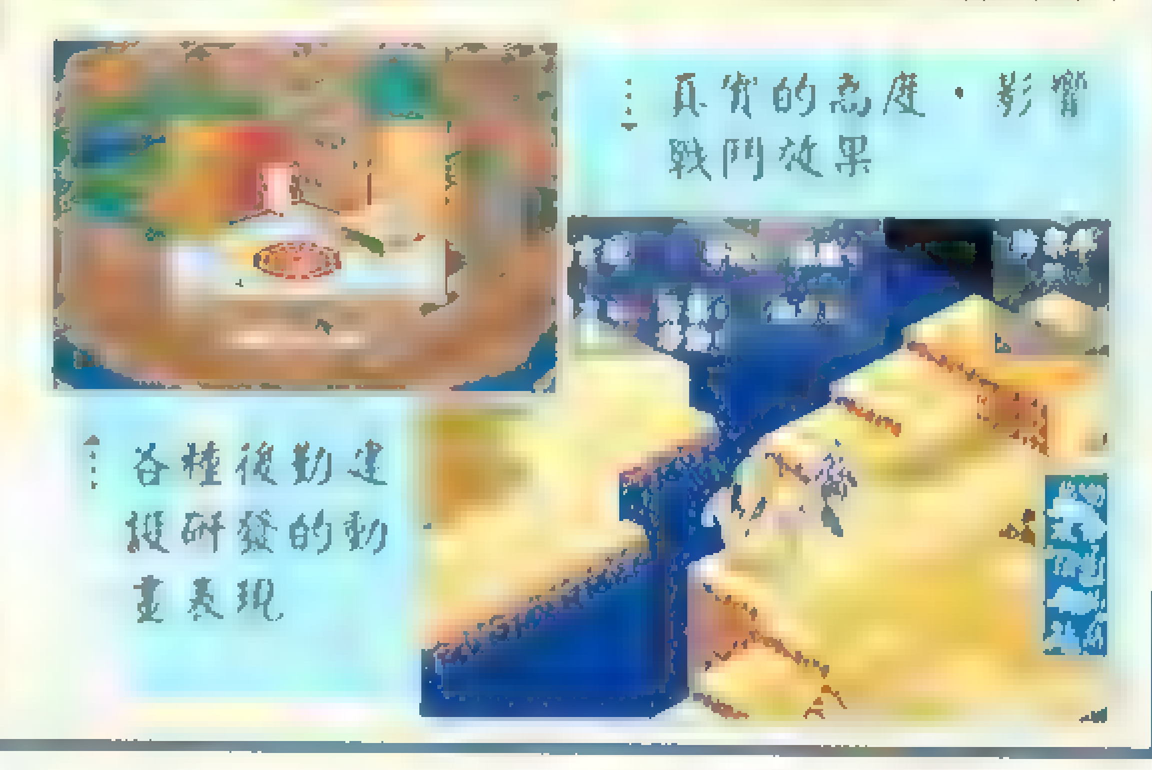


扶周滅紂姜元帥，五嶽三山得道人

←楊戩的嘯天犬是項厲害的法寶；楊任的五火神焰扇可練成五火燒身、五火焚天，威力驚人

一般的戰略角色扮演通常在結束一關之後，會進入所謂的城鎮讓玩家採買寶物或療傷，千篇一律的方式，但本遊戲卻不同於以往的手法，而改以養成修煉的方法取代之。當你結束一關後，就會進入西岐城，此時你必須根據每個人物的屬性特質來分配任務，讓他從事西岐城的建設或自我修行，這兩個任務都相當重要且息息相關。在開發建設方面，你必須先建造學術館，有了學術館才能研發新的丹藥與兵器，然後再為煉丹房煉製研發出來的各種不同的丹藥，為冶鐵屋可生產製造新的兵器，而御仙台則可讓擁有仙術的人物進行法術的修練，每一項建設都與遊戲的進行息息相關，也與角色的升等有著莫大的關聯，所以囉！玩家在這方面可就不得不注意了。

說到封神榜，就絕對少不了法寶與仙術，所以除了一般的武器攻擊外，還有一百種以上的法術，如天雷咒、回仙術、聚光咒等等，這些都僅僅是較為稀鬆平常的法術而已喔！還有許多特定人物在持有特殊法寶後才能施展的超級仙術，如楊戩的哮天犬經過修練後可施展出哮天怒吼、幻影狂奔；哪吒的九龍神火罩可練出火龍柱、烈焰等仙術；崇黑虎的鐵口神鷹可練出鷹怒殺、鐵鷹叩擊等絕技；李靖的玲瓏寶塔可施展出八面玲瓏、寶塔祭等，這些超級必殺技可不容小覷的唷！透過不斷的修練，人物御法的經驗越豐富，自然而然法術的威力也就越強大，所以玩家在遊戲中可千萬不能偷懶不練功喔！



↓真實的高度，影響戰鬥效果

↑各種後勤建設研發的動畫表現



千年修煉全無用，血染衣襟在九宮



除了我方有各種高明的法術外，敵人可也不是省油的燈，他們有的是截教門人，有的是妖精成形，法術陣式樣樣可怕、不可不防。如高蘭英的太陽神針專射人眼；陳奇自口腔噴出黃氣的奪魂術與鄭倫鼻子的兩道白光之奪魂術有異曲同工之妙；鄧嬋玉的五光石；殷郊的落魂鐘、番天印；聞太師的蛟龍金鞭；趙公明的金蛟剪等都是相當厲害的法寶，有夠強悍、夠水準的敵人玩起遊戲才有意思嘛！所以在封神演義中的一場戰鬥下來，可謂妖魔鬥法、仙術互拼、陰陰慘慘、驚天動地鬼哭神號，有這樣驚人的效果，玩起遊戲來包準讓您大呼過癮。

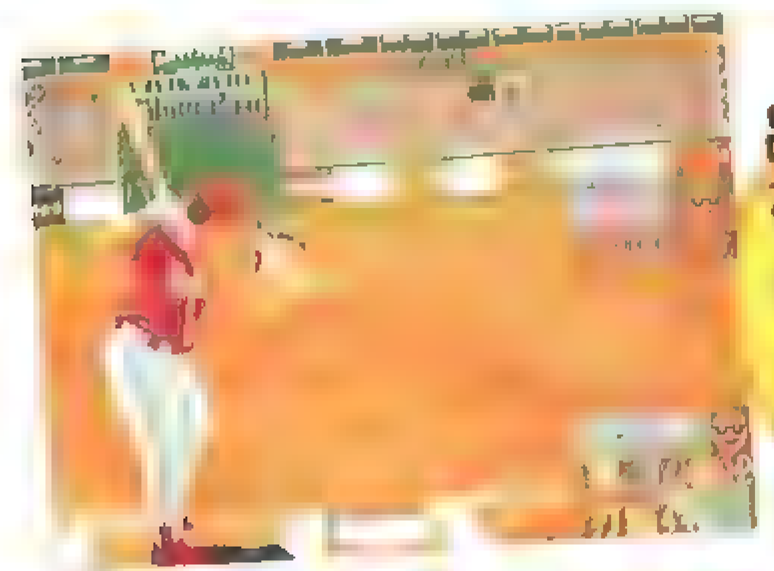
地域廣大無邊際，戰鬥需耗精力神，由前述的這句話中，相信您可以了解需要耗費一番心力，才能在遊戲中過關斬將，因為在遊戲的二十多關中，每一關的地圖都經過精心的設計安排，有的廣大遼闊、有的精巧細膩，依劇情的不同展現不同的風格，讓您的心境也會隨著遊戲的情境而有高低起伏的變化。像第三關中，樹林密佈，只有兩處通道可過，難攻易守。其它如沼澤、河流、碉堡、吊橋等都是會出現的地形。這些地形或高或低，都會對攻擊或防守造成重大的影響，此外在地圖的各處也隱藏著許多的寶藏，如金龍劍、銀蟒槍、吳鉤劍、紫綬仙衣等寶物，如想獲得這些寶貝，可得仔細搜索以免錯失了。

這是倚天屠龍記的製作小組再次出擊，不管在美工方面或是程式的撰寫上，都有長足的進步，以640×480的45度角所做出的畫面細膩優美，再加上各種攻擊以及法術的施展與修煉動畫，讓整個作品更具可看性，是一個令人期待的年度大作。●



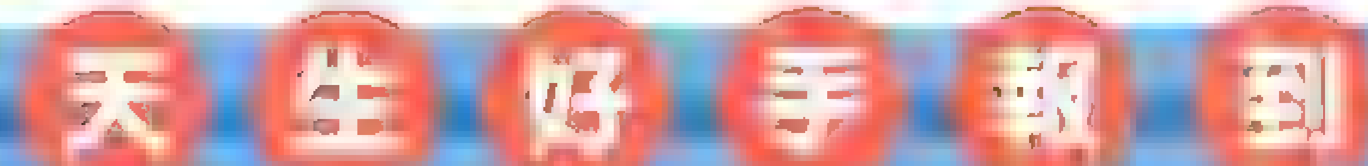


[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
運動	光碟版	未定	機種：未定 記憶體：未定 顯示：SV 音效：S 操作：未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
河洛工作室	軟體世界	十一月	



呂明賜發揮巨砲實力，締造連續 25 場安打的新紀錄

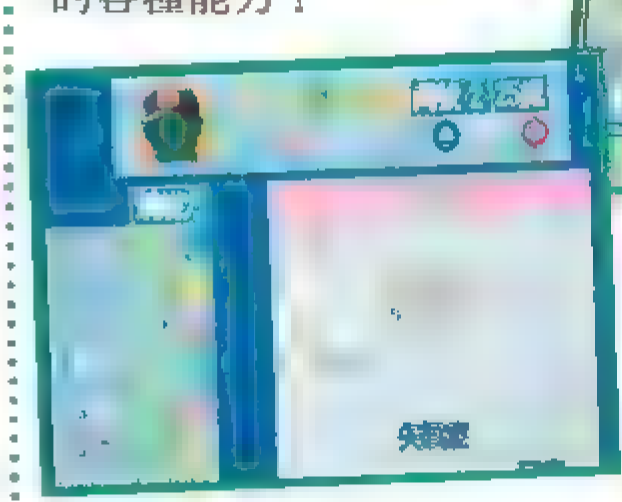
今年的中華職棒眞是令人回味無窮啊！剛看完龍鷹四連戰，心中的感動眞是無以言喻，呂明賜以連續 23 場安打破路易士紀錄的那一刻，龍迷的掌聲沒有停過，現場一片熱鬧歡騰的氣氛。雖然龍隊最後輸球，但球員拼戰的精神令人動容！呂明賜創下連 25 場安打的記錄將是球迷之間另一項話題。OK，廢話少說，趕緊進入主題吧！



各隊先發陣容的名單安排是需要仔細思量的

投手和野手的訓練項目不同，所增加的能力點數亦不同

每位球員都有不同的特色與能力，而這些就是球員的專長，知道並分析每名球員的屬性也是掌握勝利的重要關鍵。例如龍隊的蓋瑞體力不是頂好，在六、七局的時候球路威力會大爲降低，此時就是考慮換投手的時刻；又如象隊的林百亨、鷹隊的李聰富代打能力強，是重要關鍵時很好運用的棋子；腳程快的如吳林煉、林光中都是超級代跑員；當捕手準備觸殺闖"家"的球員時，得留意來者是否爲陳大順或羅強之流的人，免得被撞的眼冒金星；投手在碰上如路易士這種擅打變化球的人，需有另一套剋制方法。總之身爲教練的你，在比賽之前，千萬別忘了詳加研究對手的各種能力！



在第三代中可自創人物針對各種能力分配點數



直球的競技場



曾貴章是眾家投手最頭痛的第一棒人物

親身踏上投手丘　K掉對方第四棒打者，或站在打擊區，針對投手投來的快速直球給與致命一擊，是所有球迷的夢想，因此如何將投打對決的畫面做的更細膩真實便是製作群最重要的課題。在真實的比賽中（尤其是美國大聯盟），我們往往會看到當一名左打者上場時，守方會派上另一名左投來投球，為什麼會這樣呢？事實上因為左打和右打站的位子不同，對於左投手從投手區投過來的內角球，左打者感覺上幾乎是貼身而來，所以一般說來，左打者較畏懼左投手。而在第三代中，就針對投打視野就做了突破性的改變。當左打者上場時，會對右投手所投的球路看的更加的清楚，相對的，對於左投手的球路就較不清楚，而這都會影響到打擊的效果。

在投手的球路設計方面，更加的豐富真實。每名投手都有他擅長的看家本領，底下我我們將為您分析一些較熱門的球路：



速球

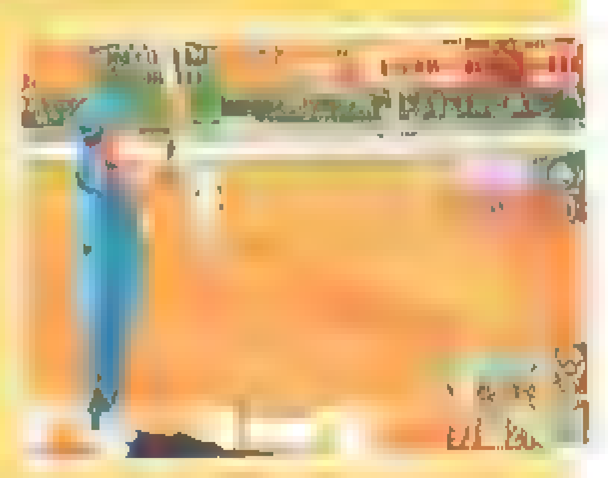
這是身為投手必備武器，也是最基本的球種。各投手投直球時旋轉不相同，造成的效果不同，向上旋轉強的球到本壘附近時會有上飄的現象，擊中時飛得較遠；向左右旋轉強的球到本壘附近時會有向左右飄走的現象（即俗稱的帶尾勁的直球）。在中華職棒三中，速球投的最好的要算是勞勃、尼洛等球速快的投手。



勞勃是屬於球速較快的投手

曲球

曲球同樣也是投手必備的武器之一，常用來擾亂打者視線。曲球也分快曲和慢曲，快曲比滑球慢，但比滑球早變化，亦是向外角斜切，變化幅度較大；慢曲的球速相當慢，變化度比快曲來得大。康明杉、百力的曲球威力驚人；而奧古斯都、馬丁尼擅長的慢速曲球更讓打者迷惑。



奧古是止敗的最佳人選



指叉球

這種球路的球速與螺旋球相近，但垂直落差大，在快到本壘時會向內或外角下方掉落。謝長亨的指叉球是職棒中的佼佼者，另外像郭進興、黃文博、劉義傳等人的指叉球也都相當的銳利。

變速球

這也屬於基本球種，投球姿勢與速球相同，但速度慢（比速球慢8～10mph）且稍帶變化。三指球、掌心球、指夾球都是屬於變速球。為瑞、翁豐堉和陳憲章的變速球都投的相當好。

第三代的球路設計上，將盡量符合目前投手所拿手的各種球路，但由於球種實在太多，在此我們僅介紹幾種較基本的球路，除此之外尚有看似直球的滑球，會在外角下方掉落；陳義信拿手的外角滑球，在快到本壘時會向外腳水平切出；球速極慢，在本壘附近會亂飄的蝴蝶球；伸卡球、螺旋球、滑曲球等。其實一名好的投手不一定要會所有球路，只要專精幾樣，控球精準，在配球方面力求變化，這樣就能成為一名打者畏懼的超級投手了。



鷹俠是目前25支全壘打的記錄保持者

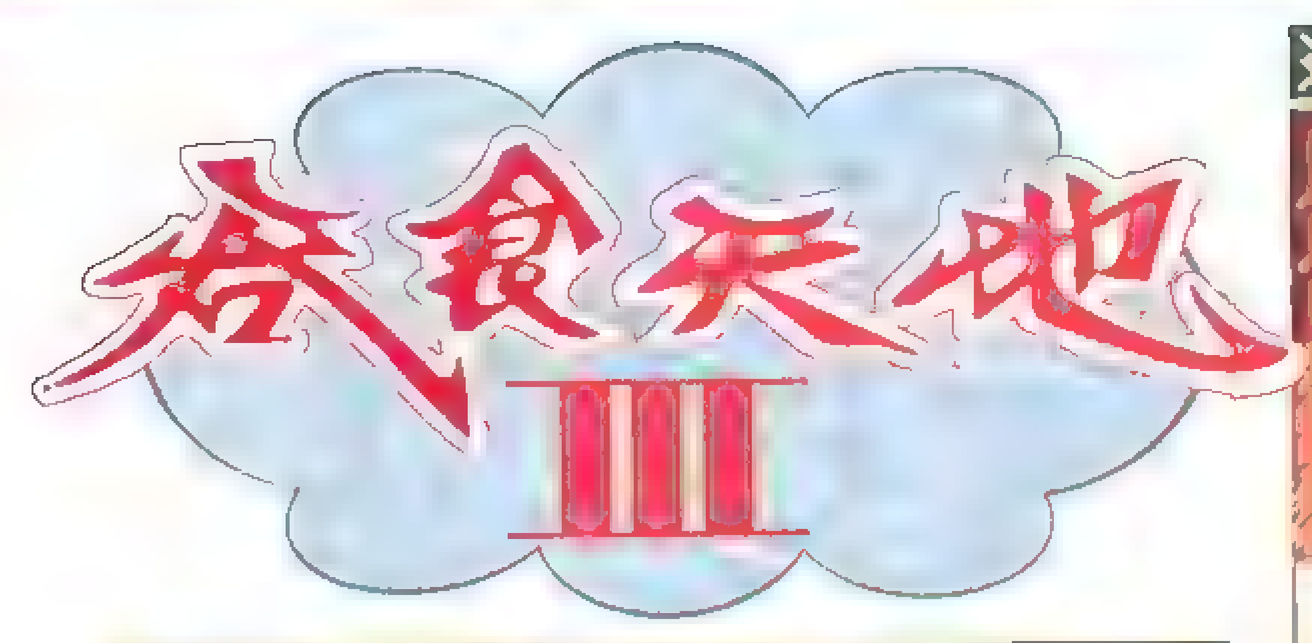


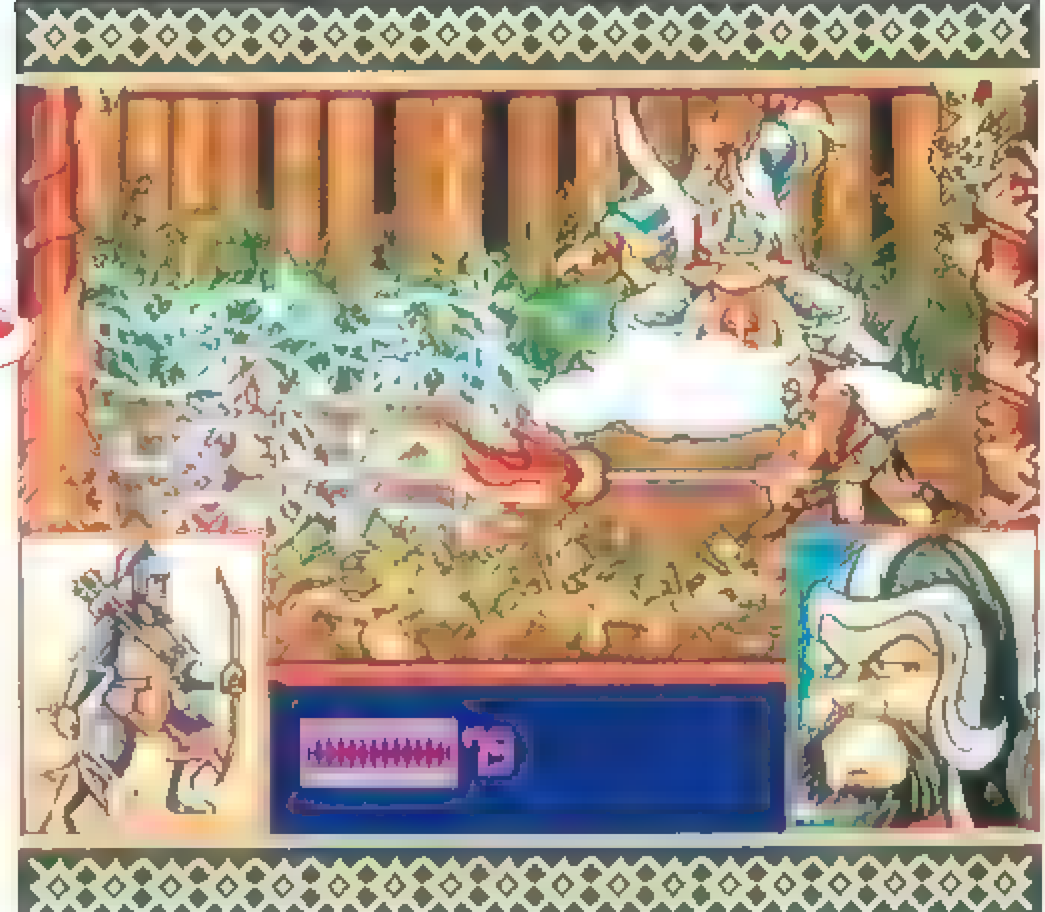
紀錄一籮筐



賈西救援成功！

職棒七年可謂紀錄年，眾家英雄好手大放異彩，許多的紀錄都在今年創下新高，像是呂明賜的25場連續安打紀錄、賈西的連續17場救援成功紀錄，另外像郭進興連續14場勝投、連續完封、丹尼歐連續三打席全壘打、連續三振局數等連續的紀錄以及各種職棒珍貴的紀錄都將完整收錄，沒有任何遺憾。說不定你自創的投手或打擊者都有完美的演出，更能在紀錄室中留下永不磨滅的記錄呢！





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	未定	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
智冠科技	智冠科技	未定	

“吞食天地”系列是一貫以三國歷史故事為主軸的遊戲，配合書中劇情引導玩者進行遊戲的路線，主角的命運將不再偏重於將多地廣的不變哲理，並不再像策略類型遊戲那樣，被外交、內政、戰爭等那些瑣事分神。在遊戲中玩者將朝自己的目標前進，以親自扮演一個真正三國人，並以實地實景的探訪這種方式去體會當時的情形。

為數多達 100 的關卡劇情

在前幾代都是以劉備一人為主，但此次可扮演的角色擴大為三人—劉備、曹操、孫權，他們會同時經歷一些相同時代背景的劇情，但卻必須以不同的心態來完成每個時期的任務，三個人加起來約有 100 關的關卡劇情，每個角色皆有約三十道依不同陣營、不同情境的劇情關卡，來讓玩家充份融入你所扮演的三國世界中。在每一關開始，皆有一張精緻的劇情畫面，提示你所扮演角色目前的困境及未來，還有可能必須完成的事件。這些關卡中預計將出場的將軍人數多達七百多人，人物除了基本的屬性值，又增加了體力、潛力、勇氣三種，這些屬性關係著將軍每次的移動力、可使用的攻擊招式，以及產生致命攻擊的機率。人物兵量的恢復方式也改採用不同的方式，戰力的回復若是在城門口則每一次有固定的恢復量，直到城內的兵員被徵用完為止；若是在野外，又有另一種方式。

全新的人物造型與立體化的場景，讓畫面呈現不同的效果。在主畫面及戰鬥畫面看得出來，當將軍更換武器和座騎後，其代表的人物造型亦隨即將配備的改變呈現出來。另外在排列的陣形和敵方的佈陣方式，而不再以名稱敷衍過去，而多層推動戰爭畫面，使每個將領、小卒及毛賊的攻擊招式都可看到。完全以滑鼠來操作，全部以圖形的游標指令進行遊戲。此種指令的使用方式，和其他遊戲最大不同點，就是不用為了針對個人，而每次都要重新去選擇命令，減輕玩家指令的重複選取。


呂布單挑張飛



關羽的絕招



操作遊戲指令及滑鼠完全以圖形

林林總總的物件及人物設定

將軍所能持有的武器也從槍、斧、刀、劍、弓，再增加鞭、戟、鎚三種武器，且每一種武器又分為五個等級，每個等級各自擁有不同的招式來攻擊對方，不過越強的招式所耗費的體力也越大。另外還有一些兵器是屬於特定將軍所有，可使出殺傷力較強的特殊絕招。兵器如曹操的倚天劍、張飛的丈八矛、呂布的方天戟、關羽的青龍刀，還有養由弓、戰神斧、破空鞭、霸王鎚等。長距離或威力最強的一些大武器，如強弩、連弩、投火器、投石器以及衝車兵等，也將應用於不同的戰場上，威力不容忽視的它們有時比人還危險。遊戲裡的戰馬種類共有十種，人物的前進方式也分成騎馬或不騎馬，以便適應地形加快行進的速度。馬的種類有著名的赤兔馬、的盧馬、烏神駒等。策略計謀的種類也比前代增加，攻擊計分為火、水、木、石、風、雷等共二十一種，輔助計謀則可分為三大類，某些計謀還可以召出太上老君、九天玄女等天人來助其威力，戰鬥中有很多的變數，就看玩者的運用方式。陣形的種類也比以前多，且分為攻擊陣形十五種和防禦陣形八種，每種陣式都有其特色。最有趣的是，賊兵的種類也增加為八種，士兵的種類變成十二種，玩者不但要和所謂正規軍作戰，有時一些農民及不堪亂世之苦的盜賊也會來向您挑戰。

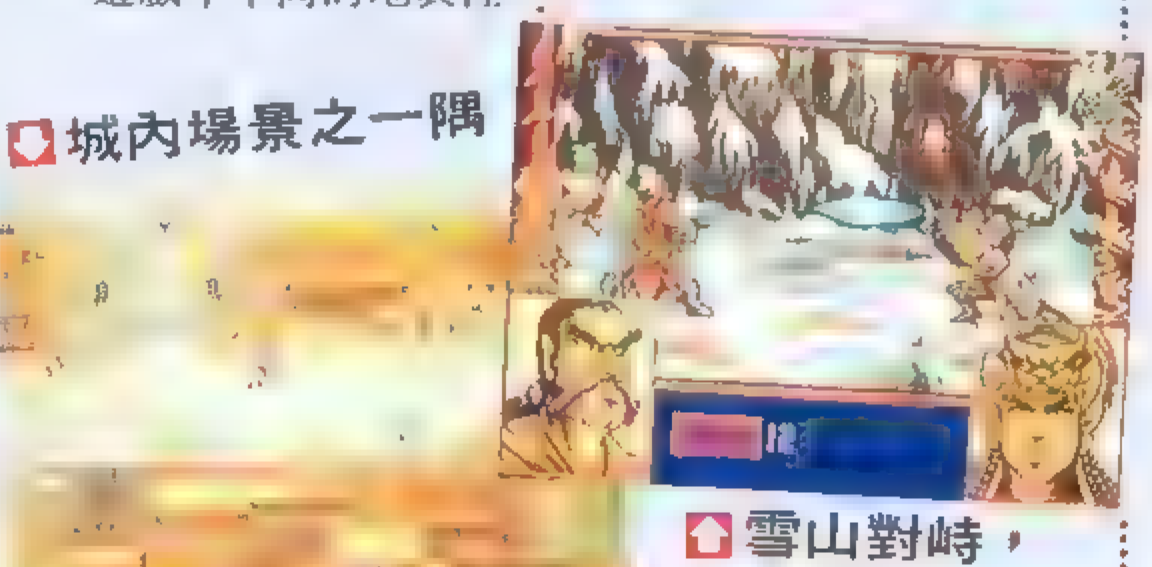


遊戲的類型是較偏向角色扮演，所以物品的應用在解謎和戰鬥中也很重要，除了各式丹藥，還有各種特殊玉，如招魂珠有起死回生之效，補體琦可保攜帶者體力不流失等。裝備對一個隨時面臨生死的RPG玩者十分重要，遊戲中有頭盔、身鎧、護手、勁足等配備，物品中還有孫子兵法、奇門兵法、夢幻之書等異書，可助玩者施展很厲害的計謀及擺下八卦陣、龍甲陣等難解的陣法，可是這些特殊物品不是那麼容易拿到的。

靈活應用地形陣式

"吞Ⅲ"將戰場由野外的戰場延伸到長江上的水戰，最後則從城外殺入城內，而後再進入宮殿內來一場最後的大會戰。可以利用高低不一的地形，來躲避敵人或站在有利的地形來攻擊敵方。各式各樣的陣形可加強攻擊或減輕敵人的殺傷力。在江上，你可以直接駕著大小造型不同戰船，與敵人做近接或遠距離的海上船戰。你可以和盟友共同來對抗敵人，亦可來一場曹、孫、劉的大結盟，同時享受控制三方人馬來消滅敵人的樂趣。每個將軍隨著其所裝備的武器及本身等級和所站地形的不同，所產生的攻擊招式也會不一樣。

遊戲中不同的地表裡可能有各式各樣的陷阱，只要不小心踏入，那就只有死路一條。此外三國裡有名的"亂石陣"及作者另外設計附加的幾個特殊的陣式，如絕地陣、雜木陣和迷宮陣等等，讓玩家不再是一味的只知進攻，偶爾也要動一下腦筋，探聽消息以便知道要如何過陣，如何拿寶，以及如何通過陷阱區。


城內場景之一隅

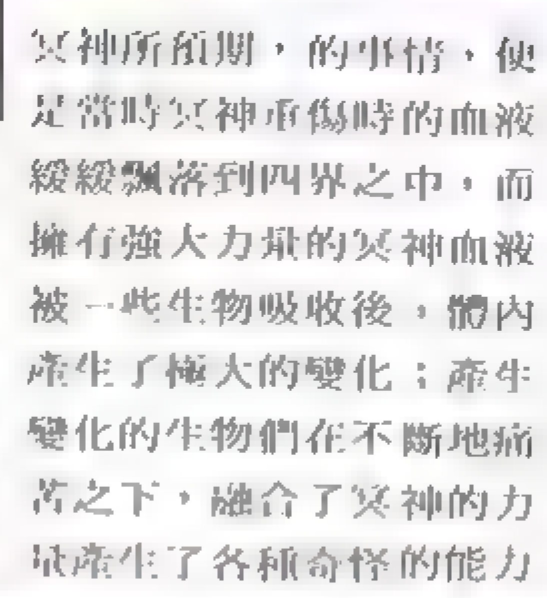
雪山對峙，鹿死誰手？

以這樣的題材來演繹三國的故事，玩者可體會包括戰時及民間等多方面的劇情，希望能帶給您新的感受。

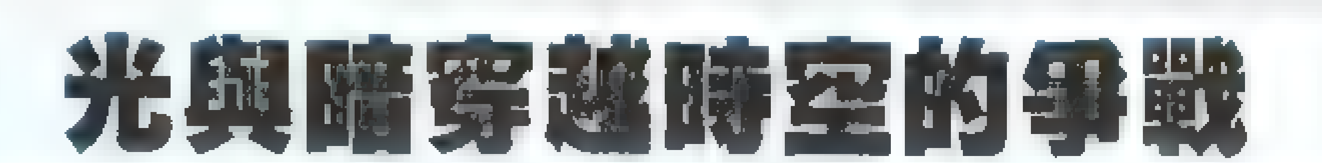


創滅天地

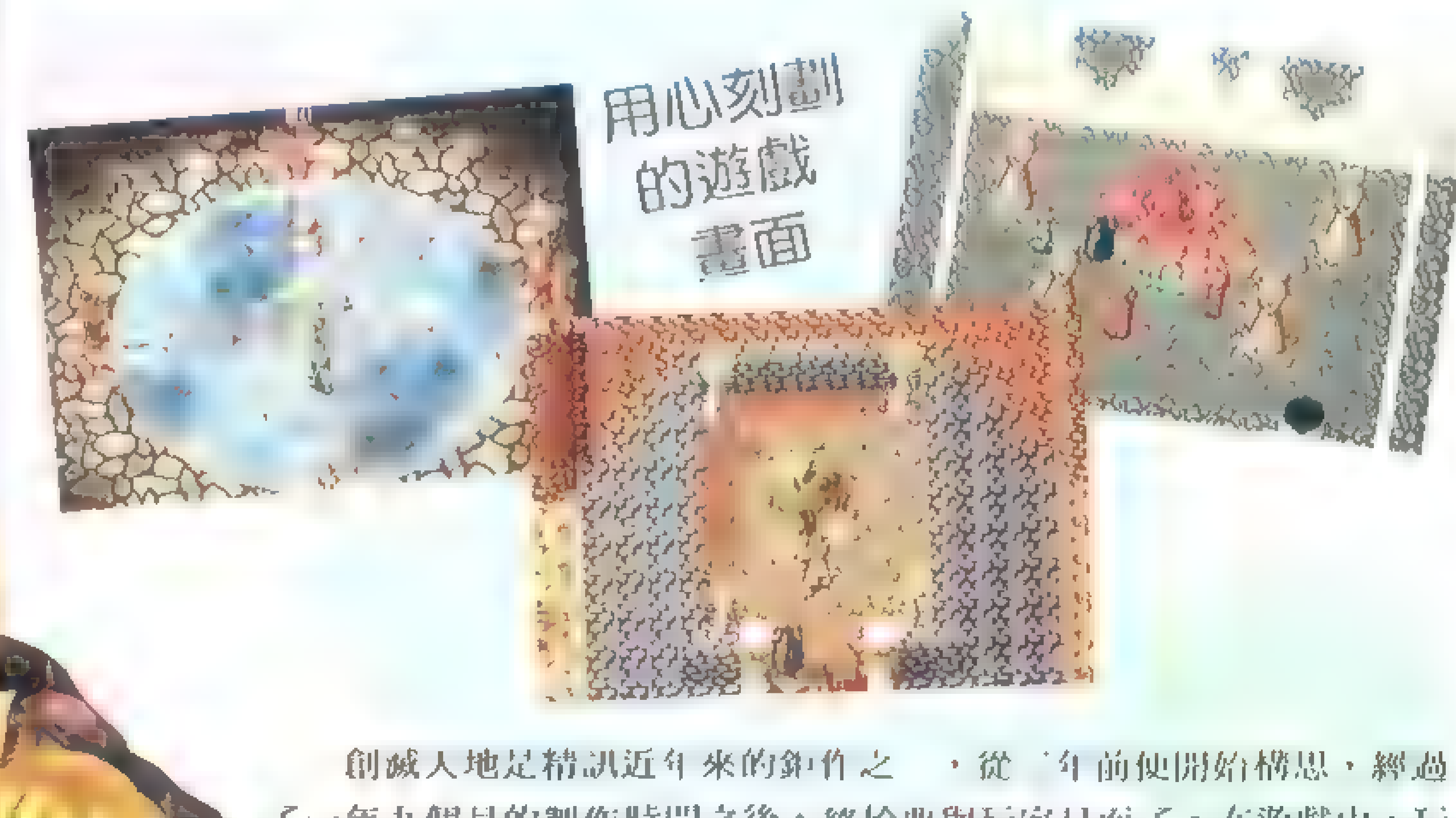
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S/M 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
精訊	精訊	十一月	



在一個由地水風火四大元素創造的世界中，分成了四塊性質不同的大陸。當掌控著這個世界的光神及冥神創造了世界中的人類和萬物後，兩位女神卻因人類所犯下的種種惡行起了莫大的爭執。光神相信人類一定可以發現自己的錯誤，改善自己的心態；但冥神則認為應將控制平衡的十二枚寶石重新在聖地聚合，以毀滅四界的所有生物而重新創造。當幽冥之神來到控制地、水、風、火四個世界的神聖殿堂後，得知消息的光神隨後趕到聖殿，為了中止冥神的舉動，她只好攻擊冥神，接著光神把聖殿中的十二枚寶石散落到各個世界之中。就在光神想要將冥神暫時封閉起來的一瞬間，冥神反而瞬間封住了光神，但也受了重創；最後光神和冥神雙雙從聖殿中消失。但有件超出光、冥神所預期，的事情，便是當時冥神重傷時的血液緩緩飄落到四界之中，而擁有強大力量的冥神血液被一些生物吸收後，體內產生了極大的變化；產生變化的生物們在不斷地痛苦之下，融合了冥神的力量產生了各種奇怪的能力，而成為在四界上不斷肆虐的怪物群。更糟糕的事情，便是光神和冥神的力量在大地上各自出現了一位繼承者。在這個危機四伏的時空中，一場關係著數萬生靈的爭戰，就此揭開了序幕…



光與暗穿越時空的爭戰



創滅天地是精訊近年來的鉅作之一，從二年前便開始構思，經過了一年九個月的製作時間之後，終於要與玩家見面了。在遊戲中，玩者扮演的是一位擁有少許光神力量的水界少年，隨著他父親--水界王城的騎兵長到附近的一個村落中調查村人連續中毒痲痺的事件後，而開始展開一連串的冒險。在遊戲中除了主角外，可依劇情需要更換十名不同的隊員，而整個在遊戲中出場的人物則多達百餘人。可說是近年來較少見的 RPG 大作。

雙重捲動效果的地圖場景


以SGI工作站製作的3D模組

當遊戲一開始時，便有長達五分鐘的開頭動畫，全都是由SGI工作站所製作，因此在效果上具有相當優異的表現。除此之外，遊戲中的許多地方也使用了3D模組製作，再加上斜向捲動的效果，也頗具看頭。至於遊戲中的某些場景，也用了不少雙重捲動之背景，在移動時能更令人印象深刻。據開發人員所述，遊戲中一共會出現將近二百種的地圖場景，讓玩者能夠沉迷其中。

另外值得注意的地方，便是過場劇情動畫的表現。創滅天地使用小人物來直接表示劇情，而所用的特殊效果包括有震動、閃爍、循環色、小人旋轉……等等，能夠相當生動地表現出整個劇情的發展。


斜向捲動的原野地圖


風格迥異的迷宮地形

以複合動畫組成的法術效果


各符石的造型


戰鬥中的法術效果

在創滅天地中，法術可是佔有相當重要之一席之地。法術可分為一般法術及符石法術，一般法術指的是地、水、風、火等四大系法術，而每一系法術的威力及作用類別都有相當大的差別，如果施展在特定的怪物上時，將能夠產生更大的效果。符石法術得需收集八個符石，再以排列組合之方式才能施展，不過效果將會比一般的法術更為強大。法術效果是以複合的動畫所組成，並配合SGI工作站所製作的各種特殊效果，所以在視覺效果上將有相當驚人的表現。

動作流暢細膩的戰鬥畫面






在戰鬥時皆有不同的背景

角色在戰鬥中使用的動作圖形

遊戲的戰鬥採用斜向之立體畫面，而為了讓戰鬥更見細膩真實，每個角色都使用了兩百多張的動作圖形，讓各角色不論在攻擊、施法或受傷時都具有相當流暢的表現。創滅天地中共有70餘種怪物，分為地、水、風、火四界之族群，其中除了一般較常見的戰士、天使之敵人外，還有些較特殊造型的怪物，如頭上裝有直升機翼的嘴唇等。

創滅天地是精訊近年來的RPG大作，具有錯綜複雜的劇情、效果突出的動畫及出人意料的發展。如果你是RPG的愛好者，就別錯過這個難得一見的佳作。

熾天之翼



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	DOS/WIN95	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
弘煜科技	弘煜科技	十一月下旬	

黑暗之光、民族的救星

魔王－菲勒李領著已被人類遺忘的暗之一族，在人們面前出現了。歷經許久富裕安樂生活的人類，對於這突如其來的噩夢，人類的軍隊完全無法招架而至節節敗退，世界幾乎完全淪於黑暗之中，眼看著就快要毀滅了…

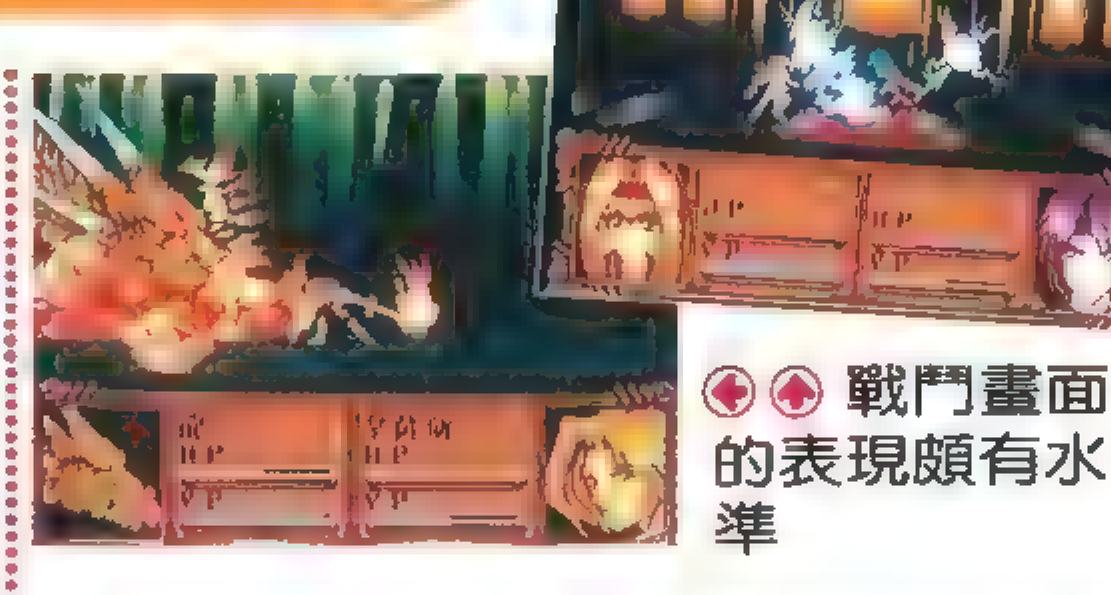
而就在這絕望的時刻，三名手持聖器的少年－光之劍拉法耶魯、炎之槍安羅利斯與風之爪芬莉魯，他們利用人類僅存的軍勢，在神器的庇護下，與黑暗一族展開了一場「七日聖戰」，在這場驚天地泣鬼神的戰役之後，三人終爲消滅了黑暗一族的黑暗勢力。人們爲了感謝這三名少年，推舉他們成爲「三聖王」，他們也就成爲後來的卡拉迪亞的炎之王－瓦依斯、帕雷洛特的光之王－修拜茲及菲蕾娜王國的風之王－法魯。三人帶來了人們渴望已久的和平，延續了七百年的繁華時光，這樣風平浪靜的日子讓人忘了黑暗的存在，然而，黑暗卻未曾消逝過，此刻動亂的巨輪似乎又再度轉起，流著光之王血統的帕雷洛特國王－凱洛突然暴斃，帕雷洛特王國掀起了一場種族內戰，帕雷洛特唯一的正統繼承人－艾因皇子因而四處奔走，展開了他的流亡旅程…，這象徵命運之輪的軌跡已開始運轉，也因此而拉開了「熾天之翼」的序幕。



細膩的立體人物

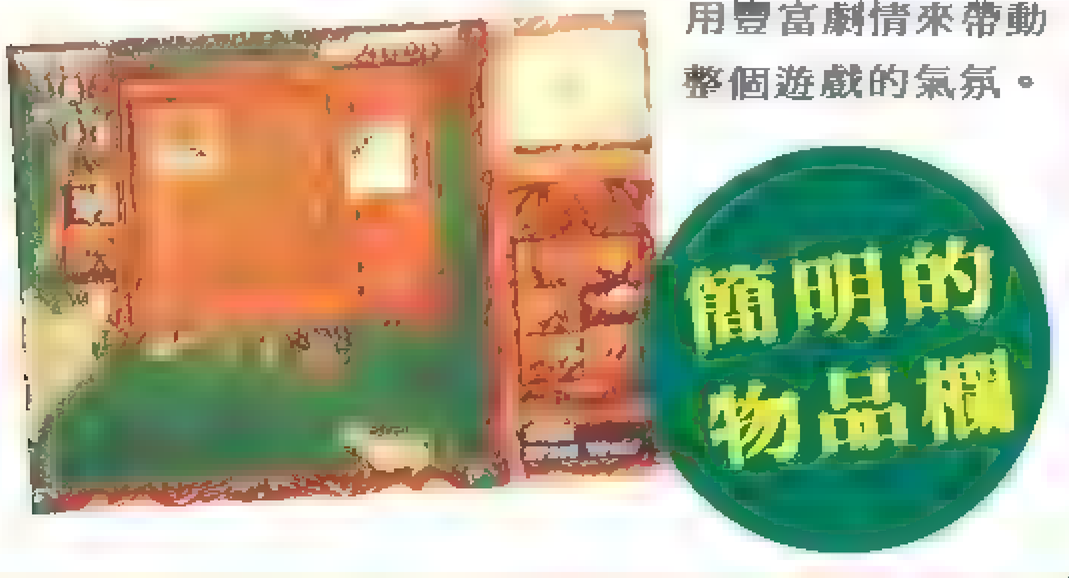
別出心裁的設計

看過了上述的劇情，您大概已經知道是怎麼一回事了吧！這是「弘煜科技」目前正大力研發並即將推出的角色扮演式策略遊戲－「熾天之翼」的開頭大綱。它是一個故事內容長達 15 年，遊戲章節多達 40 章，有著壯麗劇情的戰略遊戲。有別於一般的戰略遊戲的是，遊戲不但強調策略遊戲運用機智的內涵，而且是以角色扮演遊戲的方式來進行，用豐富劇情來帶動整個遊戲的氣氛。



戰鬥畫面的表現頗有水準

基本的故事架構分別是由「帕雷洛特的辰星」與「永遠的倫恩利亞」兩大部份所組成，故事內容強烈的探討感情、友情與親情的真諦，讓遊戲整體的感覺與玩者相當互動，而遊戲的宗旨將不再只是一群「熱血沸騰」的英雄，目的只是爲了打敗魔王，而拼命往前衝殺，遊戲的設計是否有別於其他的策略遊戲，玩者不妨自己親自來鑑賞。



簡明的物品欄

畫面亮麗、操作便利

爲了將整個壯麗的遊戲世界更完整地呈現在玩者面前，「熾天之翼」採用了640×480×256的高解析度模式來顯示，雖然花費的心力與精力相當的多，但是相信呈現出來的華麗畫面應不至於讓玩家失望；至於在操作介面方面的設計，依據弘煜公司的開發人員表示，遊戲絕對採「全圖形介面指令」，並且是「一隻鼠玩到底」的親善介面，絕對讓玩家使用的得心應手，在本遊戲中決不會有憋手憋腳的情況出現。

戰鬥系統是「熾天之翼」遊戲的一大特色，有別於一般遊戲，角色在招式的表現，決不是來回衝撞幾下了事，而是以等身動態的方式來表現，並且運用複雜華麗的多變招式來呈現。大魄力的戰鬥一定能讓玩家覺得「目瞪口呆」！值得一提的是，程式設計師爲了將這種動態式的戰鬥發揮得更加完美與流暢，特別爲美工人員開發了一套專門編輯動畫的軟體，這套軟體雖僅是弘煜科技公司內部人員的開發工具，但其功能卻不亞於一般市面上販售的專業動畫軟體。它可以將一段高解析256色的動畫，以高達110張的大容量，每秒20張幾近高畫質卡通的手法與速度來呈現，而且在整體的遊戲規劃中，每個角色的招式動作與魔法攻擊，在不同的回與不同的戰場中，皆有豐富的變化，相信如此苦心設計所呈現的效果會受到玩家的肯定。



遊樂器風味相當濃厚



人物對話視窗

戰場地圖、更添變化

「熾天之翼」的製作小組爲了整體遊戲豐富性之考量，戰略地圖除了一般的縮小比例地圖外，更加入了1:1的等比例戰略地圖模式，如此在長時間的遊戲過程中，由於有著豐富的變化，玩家便不至於覺得單調。戰鬥系統中，每個角色皆有其自己所歸屬的精靈，所以各個角色皆有「屬性」的存在，玩者必須以各屬性間相行相剋的特性，巧妙地運用於戰略之中；另外在戰鬥中，除了必然出現的「敵」、「我」兩方外，還出現了所謂的「中立」方，「大混戰」的場面應是可期，如何善用戰術贏得一場戰役並進而迎接下一場戰役，就端賴玩者的智慧了。

角色們除了普通攻擊與魔法攻擊外，還有相當多只屬於本身的必殺技，而招式與角色所持的武器也有著直接的關係；好比說，寬刃劍與斬龍劍就各自擁有自己的必殺技，必殺技發出時，其效果與命中率皆有所不同。什麼時候用何種武器，進而發動必殺技攻擊，在遊戲中的戰略思考中，可是一門學問喔！玩家屆時可自行試試威力有多大。距離「熾天之翼」的發售日已是不遠，喜歡策略遊戲與RPG的玩者敬請期待。

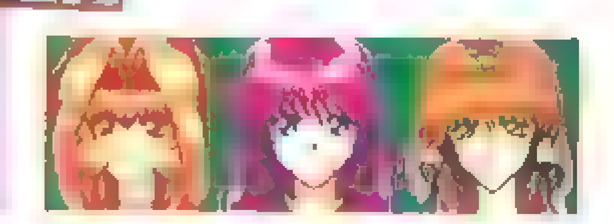


可愛的造型設計



場景的營造

相當用心





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	光碟 / 磁片	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：A/M/S 操作：K/M/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
熊貓	熊貓	十月上旬	

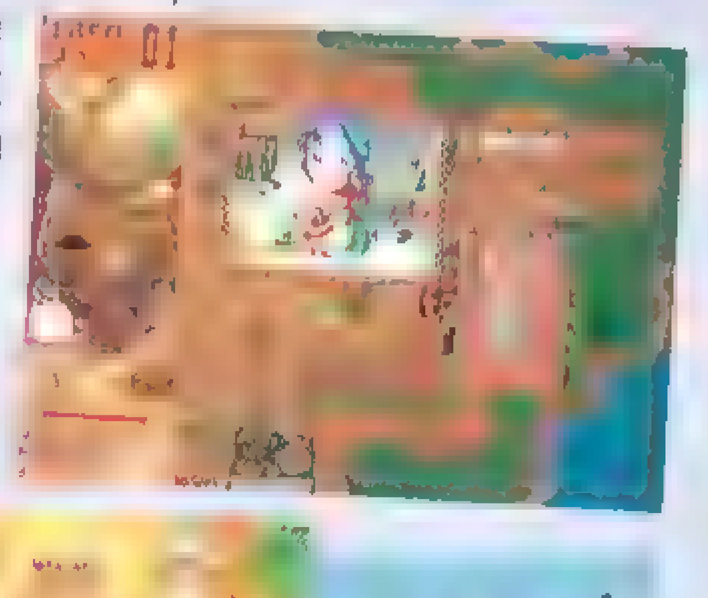
第一套支援連線的大富翁遊戲來囉！

現在流行什麼？聽live、溜滑輪、上上國際網路，還是和遠方的朋友一同連線玩game！如果你以為只有像毀滅公爵、像魔獸爭霸這類遊戲才可以在家和朋友連線的話，那麼此刻要為各位介紹的這款大富翁棋盤式遊戲－非洲探險2，將改變你的看法。因為它就提供了連線的功能，讓你和遠方的朋友在非洲大陸上，一同角逐非洲大富翁的頭銜，或是比比看誰先奪得寶藏。這可是第一套支援連線的大富翁遊戲哦！

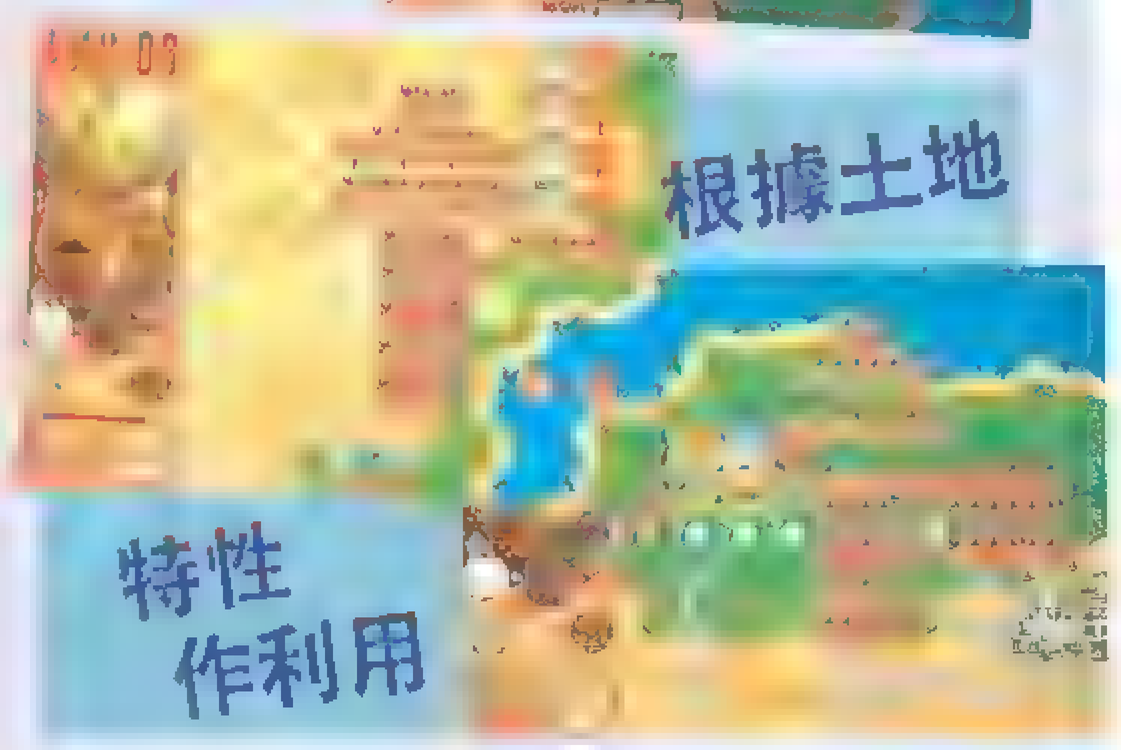


在非洲大陸上作何種土地利用才能讓財源滾滾進?!

在幅員廣大的非洲上，有著許多不同的國家，各地的盛產物也各有不同，如果想在這塊土地上擁有傲人的財富，最好能夠配合各個國家的土地特性，看看是種植農作物，像玉米、棉花、咖啡；還是開採礦物，像銅、石油、金礦；甚而蓋個旅館、飯店或是賭場、俱樂部等等多樣化的經營，如果忘了非洲到底有那些國家有那些盛產，不妨再拿出地理課本，參考參考囉！除了針對土地的特性利用外，配合職業的屬性也是讓資產增加的好方法，職業的等級升得愈高就愈有利，現在已經把秘訣教給您了，其他當然就要靠法術、道具來相輔相成了。



不同商店提供不同的商品



根據土地特性作利用

害人不眨眼及可安身立命的各種法術、道具！



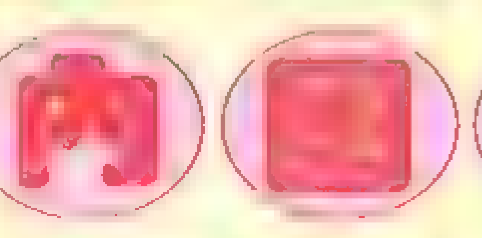


這次特地去邀請了精通七十二變的孫悟空來傾囊相授各種法術，讓你在危險的非洲大陸上能夠有攻有防；有一些法術可以讓你作弊，將你的土地提升價值，增加收入；有些法術可以讓你陷害他人，導致對手各種損失；有些法術可以讓你避開別人的陷害，保護身家安全；還有由賞金獵人所經營的道具中心，提供了各式的道具，善用這些害人、自保的道具，在非洲的開墾之路，才會順順利利。尤其是一些裝備類的道具，像子彈、藥品、土人，它們除了是進入內圈的必要裝備外，也是平時保命防身及增加產能的道具，例如，在遇到猛獸、毒蛇攻擊之前，可以使用子彈開槍射擊，如果受了傷，可用藥品治療，在自己的農地及開礦地上，也可以使用土人來增加產量。這些道具和法術，將爲你的非洲之行，增添不少樂趣。

各種不同性質的岔路，遍地都是機會，賭一賭您的運氣吧！

在這次的非洲探險2中，除了可以在非洲大陸上針對各種土地做不同的利用外，偶而也可到岔路去探個小險，碰碰運氣，依據各個岔路不同的性質，會有不同的收穫哦！甚至有時得到的東西是在商店買不到的。總共有五個岔路可供探險，位於南非附近的金礦山岔路，在這裏有許多金礦可撿，如果運氣好，可能可以換到不少現金哦！位於剛果附近的叢林岔路，是土人部落的集散地，在這兒探險，說不定可以找到願意聽你差遣的土人；在撒哈拉沙漠的海市蜃樓岔路，充滿了各種變數，有可能讓你一夜致富，也可能傾家蕩產；而埃及的古墓岔路，可能會尋找到法老王的法術和道具；還有一條海路的大西洋岔路，因爲有漂流的船隻，所以可能會撿到不少裝備哦！如果你建設累了，那就來岔路探探險吧！

⇧要進入岔路探險嗎？
⇐恐佈的埃及古墓





如果你選擇了探險尋寶的模式，最重要的就是要購齊足夠的裝備進入內圈，這次在內圈探險中，改爲必須先在叢林內圈中找到打開阿瑪那王墓穴的鑰匙，然後才能進入最後的墓道中尋寶，如果能夠在裝備還未消耗殆盡時，走到墓道終點，則寶藏就是你的了。因爲不論在內圈叢林尋找鑰匙或是在藏寶墓道中尋寶，每一步都是充滿危機，不知何時會有怪獸出現，讓你損耗裝備，所以充足的裝備是尋寶成功的不二法門。

非洲探險2採用了640×480的高解析畫質，並且同時支援鍵盤、滑鼠、搖桿，除了有連線功能外，還提供了二種遊戲模式，如果您想找一套能夠有啓發性，有極佳的娛樂性，有十足的挑戰性，又可輕鬆自在的操控的遊戲，相信非洲探險2是個不錯的選擇。

復仇魔神

超時空英雄外傳



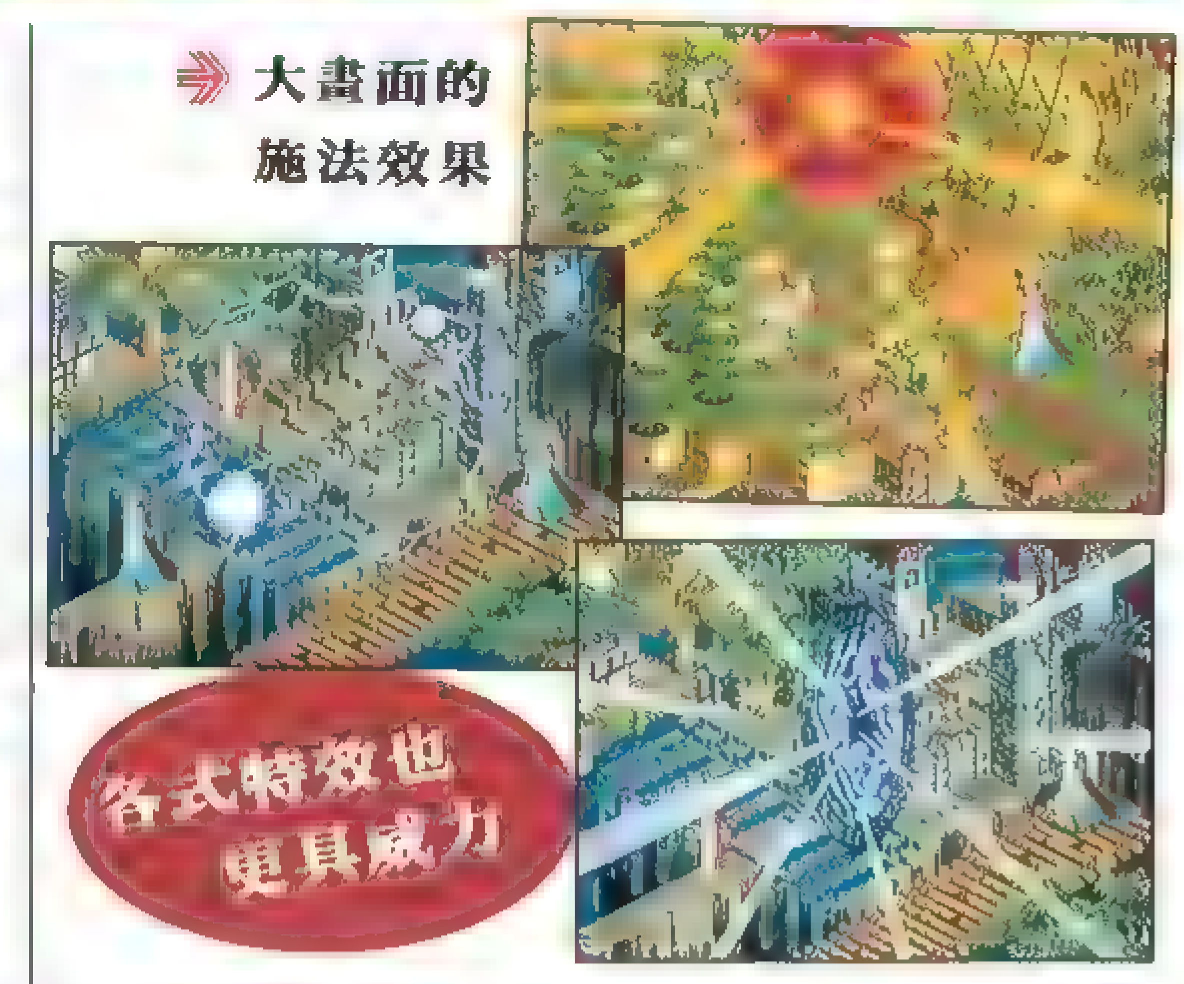
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種：486DX33 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/U 操作：K/M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
宇峻科技	宇峻科技	十二月下旬	

超時空英雄傳說自從推出後由於不斷受到玩家的支持與肯定，而且有許多玩家要求推出續作，所以為了順應眾多玩家的要求，unicorn 小組即開始絞盡腦汁籌製續作－「復仇魔神」，「復仇魔神」的定位是超時空英雄傳說的外傳，一般來講不管國內或國外的遊戲製作，外傳的設計通常是採用同一技術和架構，不同的只是劇情的變化，但 unicorn 小組製做『復仇魔神』的態度是以製作 2 代的精神和心力來製作，那麼為什麼不乾脆叫超時空英雄傳說 2 呢？在經過筆者深入瞭解之後，才知道原來是企劃對劇情界定的關係，將來的〝超 2〞的設計將會是一個新的劇情，只是和〝超 1〞會在同一個時空之下，偶而會有稍微的交會，這樣的設計讓原來〝超 1〞的角色將不會再出現了，為了彌補這個遺憾，再加上很多玩家希望續作裡能保留原來的角色，於是就出現了「超時空英雄外傳 - 復仇魔神」，由原來大部份角色延伸出來的劇情，以下就先簡單為大家介紹一下它的特色。

絕對耐玩的分支劇情

十年前超時空英雄孟祈和科隆多英雄們，一起將不可能打敗的黑魔神打敗了，此後楊鐵開始擔任科隆多第一大帝國的迦納大帝，由於楊鐵敦厚的天性，所以很愛護他的百姓，於是迦納帝國開始在這幾年迅速繁榮起來。然而不久前楊鐵卻開始突然無緣無故的派人殺害以前的戰友克萊恩和劉隊長，接著又下令逮捕史來德、歐茲和茱笛等人，此外楊鐵又派遣使者到赤子國要無雙嫁給他並將赤子國交給他，在遭到無雙拒絕後，惱羞成怒的楊鐵派軍隊攻打赤子國，由於實力懸殊迦納軍很快就攻入王城，無雙眼看王城就快要被攻破了，於是拿出一個木盒要她表弟清風儘快找到雪兒或孟祈並將木盒交給他們，當清風從密道離開後，她開始施展一個究極的禁制魔法，這個魔法威力太強了，強到即使施法者也無法承受…究竟楊鐵為何突然倒行逆施？又無雙的性命是否會有危險？這一切的謎題就有待玩家來探索囉！

『復仇魔神』的劇情由於是多線式分支劇情，和劇情有關的場景可能會在 80 場以上，而每一條攻略路線大約會由 20 多個場景所構成，所以要玩過所有的場景，可能要玩上 10 次以上，這樣可以避免玩兩次以上時劇情重復的問題，也就是遊戲的耐玩性將提升不少，玩家在進行遊戲時也會有更多的樂趣。

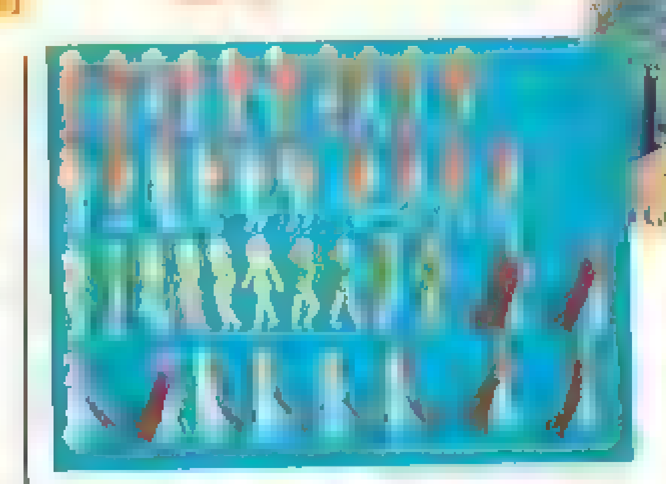


高解析的畫面

『復仇魔神』採用的是高解析 SVGA640 × 480 250 色，玩家可以仔細看看畫面中的圖片，可以發現地形不再是單純方方正正的地塊，有些地方是圓形或是不規則形的，而地塊也增加了斜波的變化，這樣的變化將使原來就已寫實的地形更加地錦上添花，玩家也更能感受的真實的戰場地形。

除了前述的變化之外，還有重新設計了許多轉職的職業，有更寬廣的轉職路線可以讓玩家選擇，這次的彈性變化很大，可以讓你回到開頭的轉職職業，重新選擇新的轉職路線，不用再擔心轉錯職業，而導致玩遊戲時憋手憋腳的囉！至於召喚法術方面嘛！這次的外傳中可以召喚更多種的生物，而且連召喚的生物也還可以升級轉職呢！不僅如此，遊戲中還新增了許多大魄力的法術、劍術，除了保留原本超時空英雄傳說中的法術、劍術， 10 餘種震憾強力的法術和10餘種新加入的劍術，大大提高遊戲性。

↓地圖上的小人造形



↑更細緻的場景

更多精心設計的人物

[illegible]



有著皇家貴族的血統，她給人的感覺是美麗而高傲，讓人覺得高不可攀，在遊戲中若選擇某一條路線時她才會出場。

芙蓉

美豔的芙蓉，其美豔的程度冠絕古今，她全身所散發出無盡的誘惑，世間男子難有不被她的外型所吸引。



骷髏軍團



背信毀約對他們而言是家常便飯，所以和他們打交道是十分危險的作事。

小靈



被當成野孩子的小靈，活潑、調皮的小靈讓人怎麼看也不像個女孩，但當她把頭髮留長，穿起晚禮服時，竟把所有人的目光吸引到她身上，其實小靈是那種純樸真實之美的化身。

伊娃



原本是無雙的魔下，自從無雙使用毀天滅地法術後，無雙便不知所蹤，無依的伊娃就一直跟隨在主角身邊。

黛薇拉

鷹人黛微拉是在前作中就曾出現過的角色，這次造形有所更動，黛微拉也是在某些路線中才會出現的角色。

主角

原本忠厚還帶點木納的主角遭逢變故，這些打擊讓原本個性有點軟弱的他出現變化，他發誓無論遭到任何困難也要完成使命。

[illegible]

如果有玩過「超時空英雄傳說」的人一定會記得在解救闇城時，那個強大的可愛女魔法師，當時或許會因為她無法加入而覺得有些遺憾，但這次有機會讓她加入了，在進攻神器塔時，她會出現為主角解危，之後會跟隨在主角身邊。

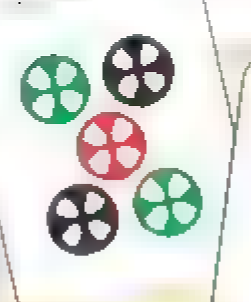
麻將爭霸

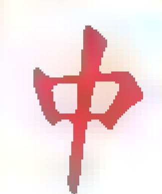
公園銅像爭奪戰

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益　智	光碟 / 磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
漢　堂	漢　堂	十月下旬	



麻將這個益智遊戲乃是中國傳統的國粹之一，雖然全部只有 144 張牌，規則也很簡單，但組合起來卻變化多端複雜，具有豐富的內涵和智慧運用層面，也因此麻將從古代至今盛行不衰，仍然廣受大眾的喜愛，甚至還被用來治療及預防老人癡呆症。然而現代人生活繁忙，即使牌興濃厚，也不一定能順利找到牌搭子大戰三百回合，而且隔天還有沒有精神上班也是個問題。爲了一饗台灣十六張麻將的愛好者，並提供健康、遠離賭博氣息的娛樂，漢堂資訊特別製作了這個『麻將爭霸之公園銅像爭奪戰』，在此借雜誌一角爲各位麻將迷們做個介紹。





麻將與銅像

“麻將爭霸”的劇情背景是發生在一個平和寧靜的社區裡。某天漢堂資訊爲了響應綠色環保運動、回饋社會大眾，特別在此社區內興建大型公園，供社區民眾除了在家中玩漢堂遊戲外，也能有個空氣清新的戶外休閒環境。但爲了公園內噴水池上的銅像的人選，從米羅的維那斯女神到米開朗基羅的大衛像，由聖母瑪利亞到觀世音菩薩，大伙意見分歧，遲遲無法決定銅像人選。最後漢堂資訊突發奇想，決定以台灣十六張麻將的勝負來決定銅像的人選，總冠軍者可以將其肖像製成銅像，樹立於公園噴水池中而名留青史。此舉立刻獲得世界各國的麻將協會的認同及贊助獎金，就這樣爲了公園銅像及一百萬獎金，社區民眾在慘烈的初賽後，剩下十六名參賽者，來角逐這場世紀方城之戰。



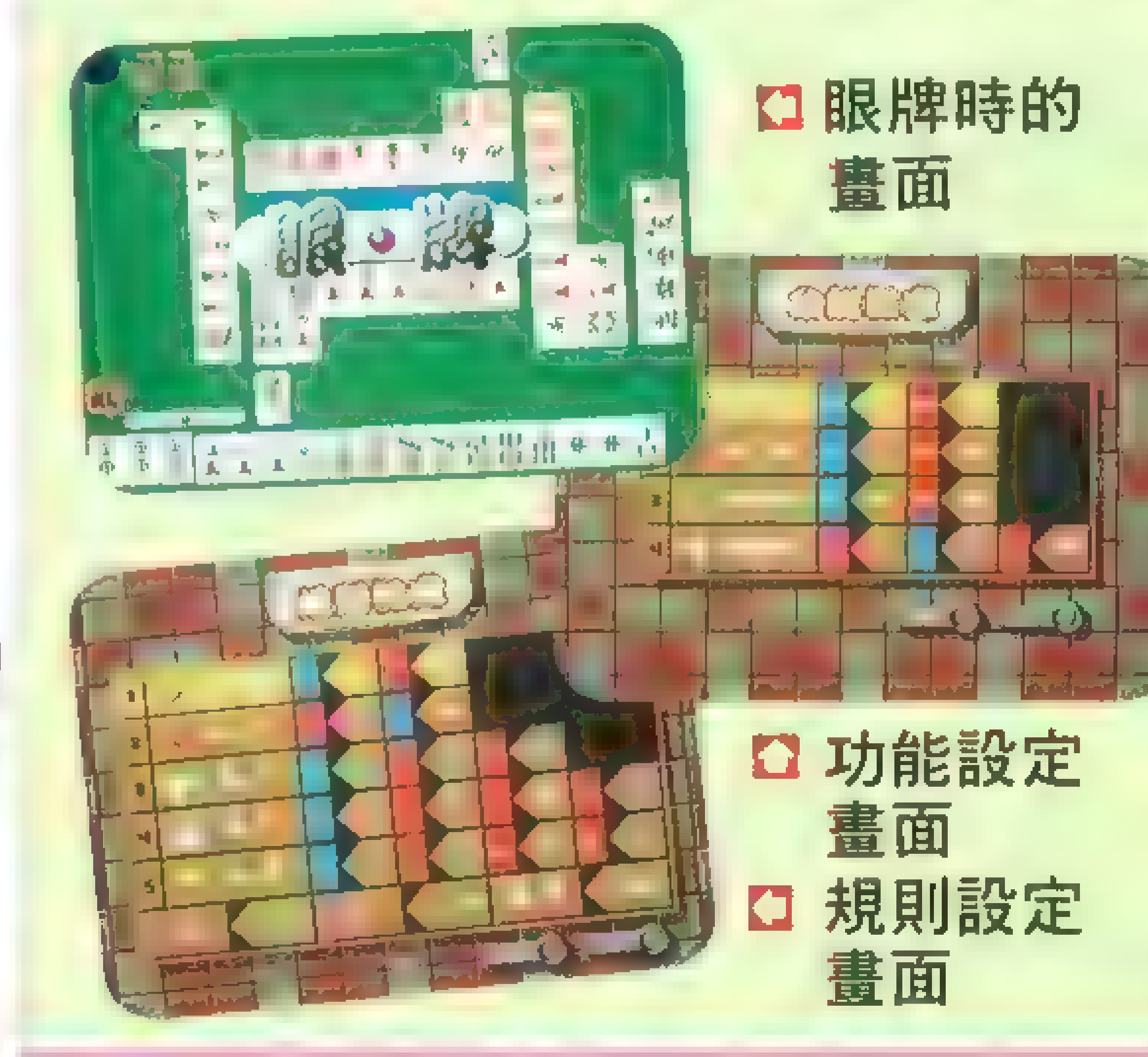
有兩種模式







漢堂自行研發的這款『麻將爭霸』，基本上是以標準的台灣十六張四人麻將爲主，並搭配以上的故事模式來進行。在自由對打模式上，玩者可以從全部十六人的角色中自由挑選自己所扮演的角色和其他三名對手，湊成一桌後便直接開打，隨您高興怎麼玩都行；劇情挑戰模式則是爲社區公園銅像爭奪戰，在此模式下，玩者選出一名代表人物（不同的人物有不同的結局）參賽，玩者的目的當然是打



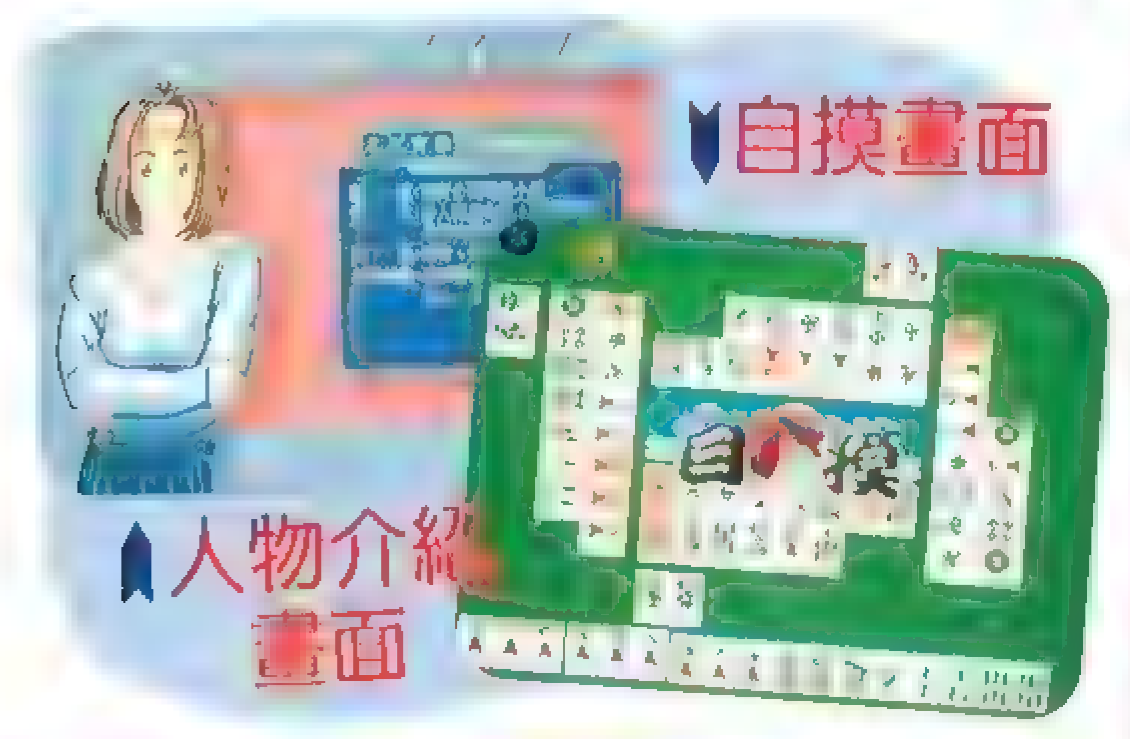
眼牌時的畫面

功能設定畫面

規則設定畫面

精細的畫面及生動的音效

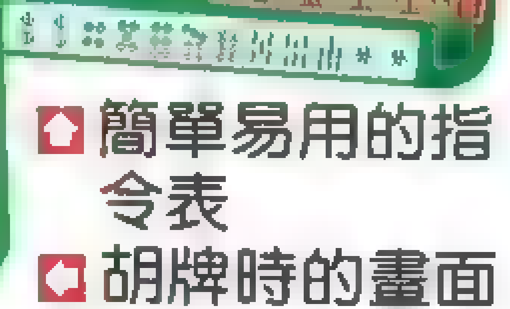
「麻將爭霸」畫面解析度是採用 SVGA 640 × 480 256 色來作爲主要顯示模式，在此高解像下，麻將牌不但清楚而且有相當的大小，讓玩者能毫不吃力地掌握全局。遊戲中並可設定使用紅、藍、綠三種不同顏色的麻將牌和紅、藍、綠、灰、四種背景花色，讓遊戲畫面看起來更富變化。除了漂亮的畫面和各項介面外，十六名不同職業、不同年紀的男女人物的造型也各具特色，他們還有著符合外表的玩牌特性，例如記恨心重、捨牌豪爽等，配合吃碰胡牌時的特殊效果，以及各式有趣的語音和表情變化，使方城之戰更加熱鬧有趣。而當遊戲勝利或失敗時，十六個人也各具豐富好笑的動作及表情。當然最後的銅像造形設計是整個比賽的高潮。


▼自摸畫面
▲人物介紹畫面









◘簡單易用的指令表
◘胡牌時的畫面

在語音方面，「麻將爭霸」裡可就熱鬧了，除了一般的吃、碰、胡、槓之外，在算分時，亦有念台型的語音。十六個人有十六種不同的語音及習慣表現，特別是在有人聽牌時，那不同人的牌品可就顯露出來，有人悶聲不響，有人得意忘形，有人胡言亂語，好不熱鬧。當然除了上述的情形之外，平時有事沒事時，也會有人突然插嘴聊一些有的沒有的，讓人感覺到生活化的麻將過程。

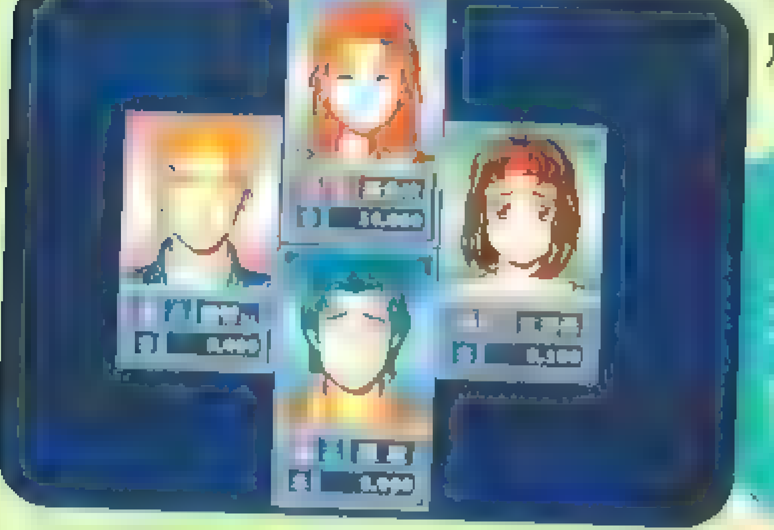
在操作上，「麻將爭霸」同時支援滑鼠和鍵盤，兩者可以同時併用，簡潔易用的指令表使遊戲進行更加順暢。若您想在上班時偷偷來上一局，「麻將爭霸」也支援「老闆來了」（Boss Key）的功能，可以瞬間回到 DOS 畫面，讓您免於被抓包的危險，眞是貼心的功能。

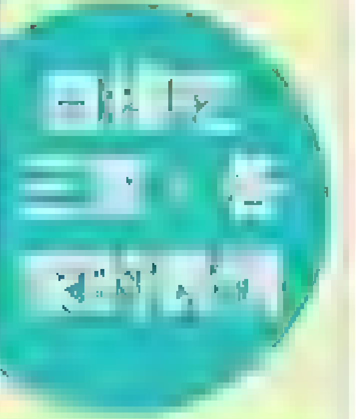
漢堂公司的"麻將爭霸"是一個嶄新又有趣的"衛生麻將"，用生活化的人物，以輕鬆的步調，配上誇張的圖形及語音表現，而達到老少咸宜、麻將輕鬆化的目的，相信你一定會喜歡。

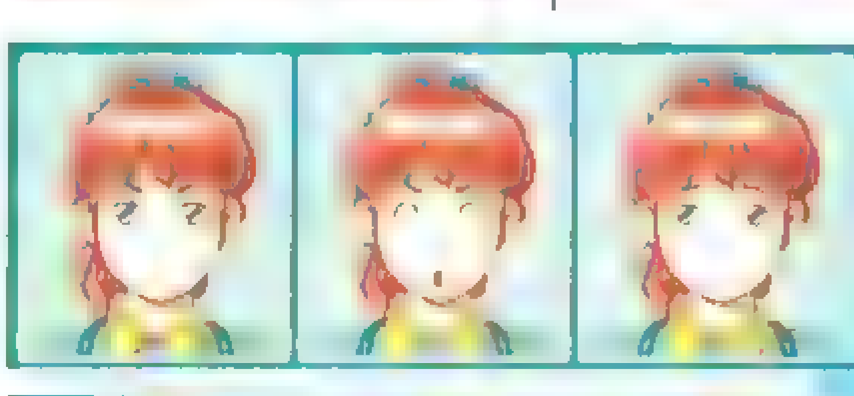
可供選擇

敗其他與賽的群雄，以獲得總冠軍頭銜和在公園設立自己銅像的最高榮譽。此模式下的賽程採挑戰賽制，每場淘汰兩人，玩者必須連勝六場才能參加最後的冠軍賽，冠軍賽的冠軍者除了可以獲得一筆優渥的獎金之外，並且可以將其肖像豎立於社區公園內的噴水池上。除了基本的麻將規則外，在自由對打的模式下，玩者亦可自由設定花牌、插花的有無等特殊規則，以及籌碼和基本檯面的數量等。

在漢堂的「麻將爭霸」裡，還增添了兩個一般電腦麻將所沒有的功能，那就是眼牌及插花。當你在聽牌時自信可以胡牌，不妨可以眼牌，來看看其他三家的牌型，一方面自己的牌由電腦自動代打，免除選牌丟牌的困擾，另一方面也可以增加其他三家的壓力，但可別還沒聽牌就眼牌，那可就糗大了。若你嫌賭注太少，可在開打前插花一下，增加輸贏籌碼，不過可別越輸越慘喔！

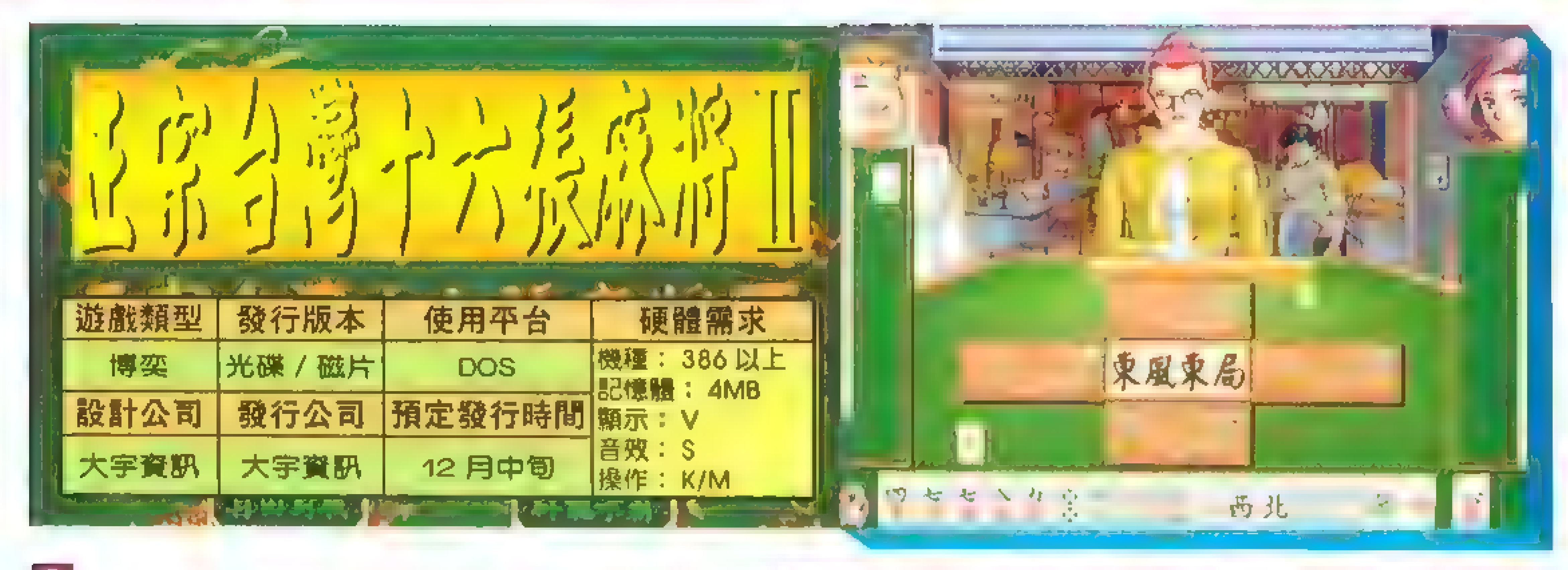








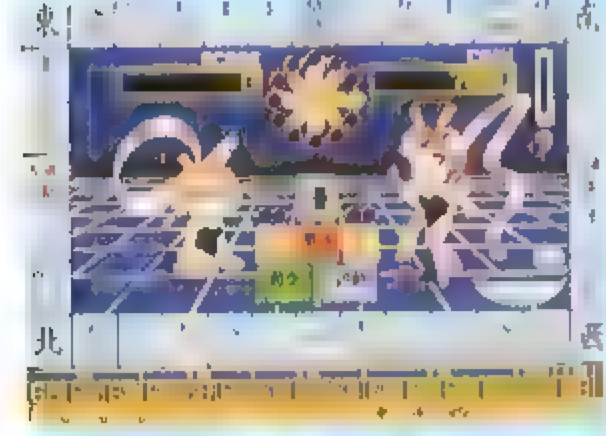
人物的各種表情



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
博奕	光碟 / 磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
大宇資訊	大宇資訊	12 月中旬	

三年前，大宇資訊曾推出風靡台灣麻將界一時的『正宗臺灣十六張麻將』，不但以「麻將類」身份打入遊戲排行榜內前十名內，還造成當時一股不小的旋風，至今仍然餘波蕩漾。如今，大宇的『正宗臺灣十六張麻將』即將堂堂推出第二代，預備要再讓您連戰終日、廢寢忘食！

精緻動人的遊戲畫面



可讓你輕鬆一下的 Bar 檯

『正宗臺灣十六張麻將 II』以 600 × 400，16 色的高解析度，繪出細緻而美觀的遊戲場景。畫面視角以 3D 立體視角呈現，眞實而富臨場感。您可見到牌桌上井然有序的麻將列牌，而對家摸牌、打牌的動作，也都可以從螢幕上一一窺見，彷如是和眞人在對戰一般！隨著牌桌的氣氛流轉，每個對手都會有不同的表情，被胡了牌的人，甚至會露出一幅牙癢癢、心有不甘貌，十分有趣！在「雀壇風雲」（劇情模式）裡，甚至還有不少漂亮的故事橋段畫面、數種不同結果的結局畫面，這一切都等您自己來慢慢發掘！



遊戲中出場的各人物

親切體貼的DIY界面

『正宗臺灣十六張麻將 II』的界面設計，是以「一鼠打遍天下」的理念來設計。您將不會再為過去鍵盤時代種種不便而心煩氣躁，不論是新手或老鳥，都可以透過它開開心心、輕輕鬆鬆地打牌，不用再花大部分時間飽受電腦怨氣。

另外，遊戲還設有十分自由的「規則設定」功能，允許您自行調整和局的規則；不論四槓和局、一炮三響等規則，都可視您自己的習慣來設定。若您覺得輸贏太小，也可以自行調整籌碼大小，立即會有「豪賭」感覺，張力倍增!!各台型的台數，也可因各人各地的不同玩法而調整，可以說是一款相當富「麻將 DIY」味道之麻將遊戲。

珍惜我們的國粹

我們必須很遺憾地指出，目前坊間許多麻將遊戲都帶有「成人色彩」，因此導致一般人只要一看到「麻將」，就會很自然聯想到「 H-GAME 」，讓許多眞正希望透過「純麻將」遊戲來鍛練腦力的玩家朋友望之卻步－這實在是日本「次文化」的負面影響！尤其現今這麼一個「 H-GAME 」到處充斥的不良風氣下，要能堅持毫無不良成份，品質純正、老少咸宜、品質精緻的思考遊戲，實需相當的勇氣！我們期望『正宗臺灣十六張麻將 II』為我們台灣遊戲市場帶來一股清流，除了掀起一陣風潮外，還能一扭國人對麻將這一我們「國粹」的錯誤印象。



誓向邪惡組織挑戰！

變化 多端的遊戲方式

遊戲有多種「模式」任君選擇，共計有「自由對戰」、「群龍爭霸」、「教學模式」、「雀壇風雲」。以下爲讀者一一介紹。

「自由對戰」：喜歡沒事打個小牌的麻將玩家有福了！它提供您麻將遊戲最基本的型態，最適合沒事消磨休閒時光，磨鍊功力。「自由對戰」下，您可自由挑選對手，甚至連位置也可以任意安排，也可設定每局籌碼大小，提高賭注。在「自由對戰」下，如您讓所有人錢都輸光，或已玩完四圈，電腦即會幫您繪出一張戰果表，給您欣賞自己的彪炳戰績。

「雀壇風雲」：這個模式提供一種「有劇情」的麻將內容。這是上一代「修業模式」改良加強而來，另外增添了許多精彩的內容，因此自信絕對比目前任何市面上任何麻將遊戲都來得更加豐富！故事描寫男主角因爲女友的失蹤事件，因而因緣際會地被捲入雀壇之詭譎風雲中。他必須與社會各階層的雀壇高手反覆切磋、對戰，藉此磨練手腕、探求情報，以便達到他最後潛入雀壇黑暗組織之目的。「雀壇風雲」融入了許多角色扮演遊戲（ RPG ）的要素（如寶物、秘技、經驗值等），遊戲者除了方城之戰外，另還有解謎、練功、尋寶之樂，趣味無窮。最值得一提的是：某些寶物會產生特殊的戰鬥效果，例如使用「關老爺」，任何人即會懾於其神威，將再無法使用其他各秘技，也不敢作弊，讓您堂堂而戰。正因這些方便的小道具，「雀壇風雲」比起一般麻將遊戲，更加變化無窮，甚至有時玩家還必須「故意」輸錢，才能套出情報，好進行新的橋段！



在自由對戰中可任選對手

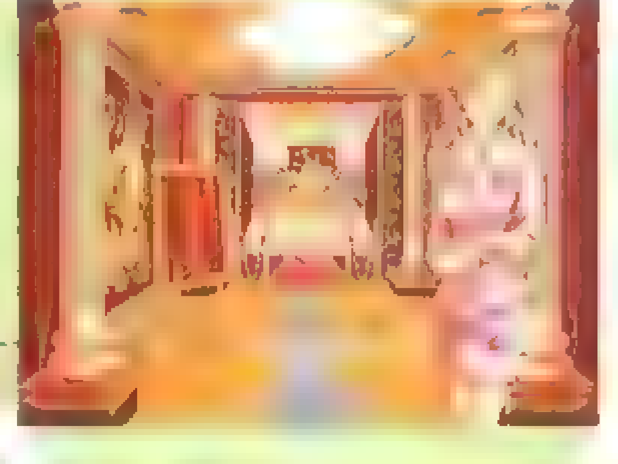
雀壇風雲的主地圖介面

「群龍爭霸」：這是最適合考驗您麻將功力的終極模式。您將參加「至尊盃」麻將大賽，由十二人進行激烈的廝殺，您將會看見「賽程表」列出激烈的賽程。若您能在所有競賽中力敵群雄，脫穎而出，那您的實力可已謂超凡入聖，可在此接受製作小組一拜！說眞的，電腦 AI 絕對是越戰越勇，越挫越強，凡所有能晉級之電腦對手，都絕非只是靠電腦亂數晉昇的汎汎之輩，而是個個思路清晰，能依不同狀況做出最正確有利判斷之超級強手！要戰勝他們，您絕對是非要有相當實力不可！

「教學模式」：本模式提供「麻將常識」以及「教學課程」給大家參考，是所有還不會麻將者的最佳福音，也是您麻將專用術語上的最佳字典！本單元有漂亮的妹妹爲您解說，希望您專心上課學習，不要分心。

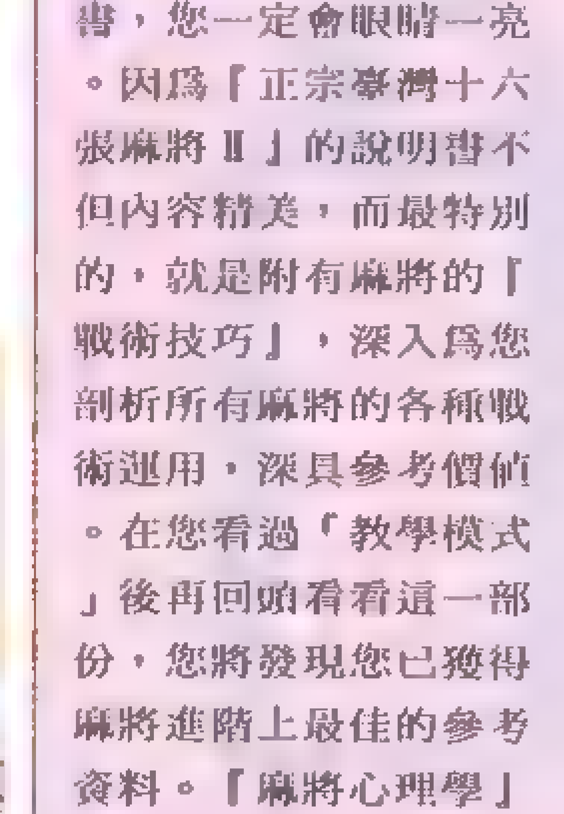


群龍爭霸模式的大賽會場



出售各項寶物的商店





教學模式可讓玩家更易上手

特別驚喜大禮物!!

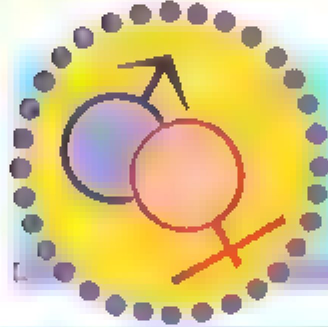
若您看到遊戲說明書，您一定會眼睛一亮。因爲『正宗臺灣十六張麻將 II 』的說明書不但內容精美，而最特別的，就是附有麻將的『戰術技巧』，深入爲您剖析所有麻將的各種戰術運用，深具參考價値。在您看過「教學模式」後再回頭看看這一部份，您將發現您已獲得麻將進階上最佳的參考資料。『麻將心理學』則幫助您在最短時間迅速洞悉敵人作戰的心理模式，這是製作小組花了數個月時間辛苦收集資料、加以整理之心血結晶，這又是本遊戲最値得珍藏的一個原因。

『正宗臺灣十六張麻將 II 』預計十二月份正式與玩家見面，敬請期待這個超級麻將遊戲—『正宗臺灣十六張麻將 II 』！

可愛的性知識大百科

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
冒險益智	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體．4MB 顯示：V 音效．S 操作：M/K
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
俊男工作室	未定	十二月上旬	





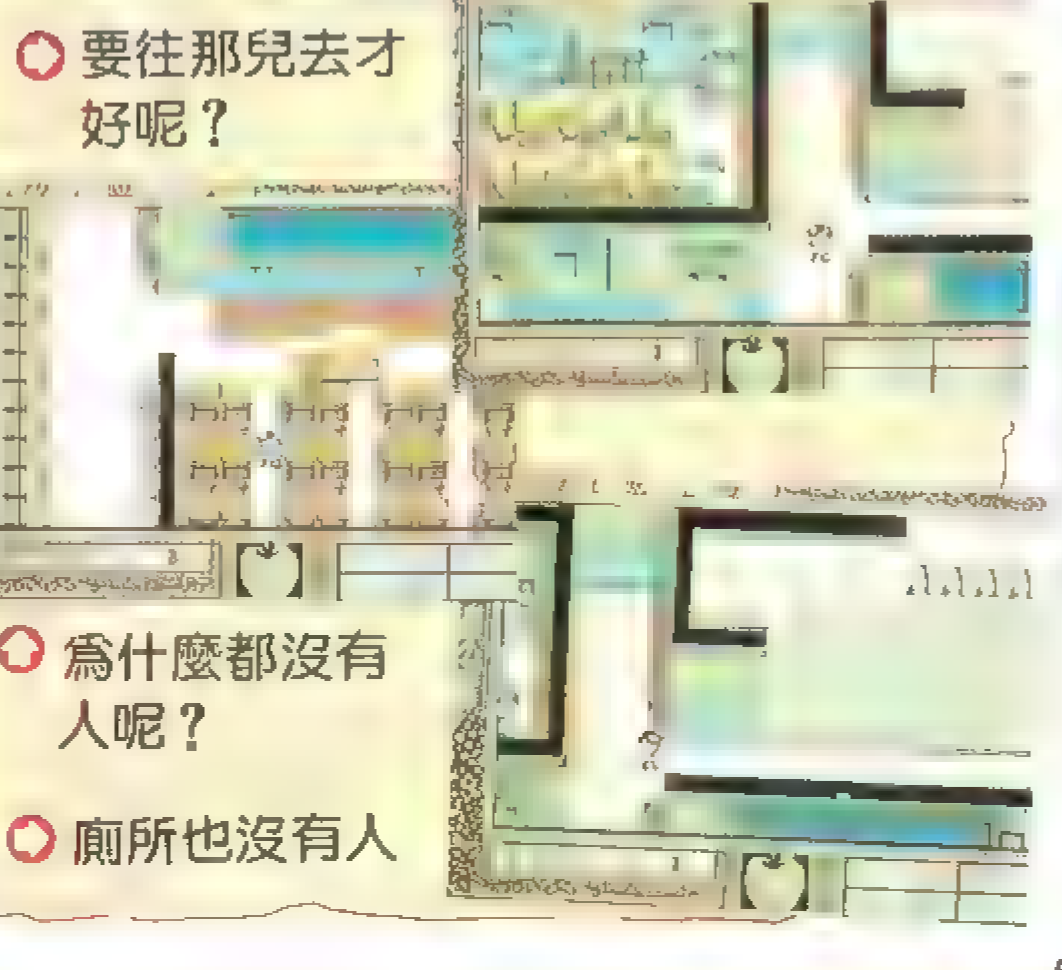
融入寓教於樂的樂趣中



你要當男生還是女生？

在國內大多數人的觀念中『性』這個字眼經常是和邪惡、醜陋劃上等號，極少有人願意去正面的公開談論，有非常多的讀者大部份的性知識是來自於報紙、小廣告、黃色書刊或電影等非正式管道，反而該負起教育責任的老師及父母卻極少教導我們有關於性方面的知識，結果是一大堆亂七八糟的不正確性觀念四處散播，造成許多沒有必要的煩惱，近年來隨著社會風氣的開放，各類有關於性知識的書籍、活動等相繼出現，尤其是教導正確性觀念的書籍更是非常多而且編寫都非常詳盡，但總還是令人覺得有一些美中不足的地方，第一是這些書是靜態的，第二是內容總是比較嚴肅的，經常不能引起青少年的興趣，有鑑於此，這部遊戲就是希望能藉著玩電腦遊戲的互動過程中以一種最輕鬆、最愉快的心情來學習到正確的性知識，除了一般較重視的生理上的問題之外，就是針對青少年朋友在生活上所可能面臨到的各種心理問題也都一一加以討論、分析，希望能帶給玩家一個最健康、正確的性知識。

閱讀書籍畫面



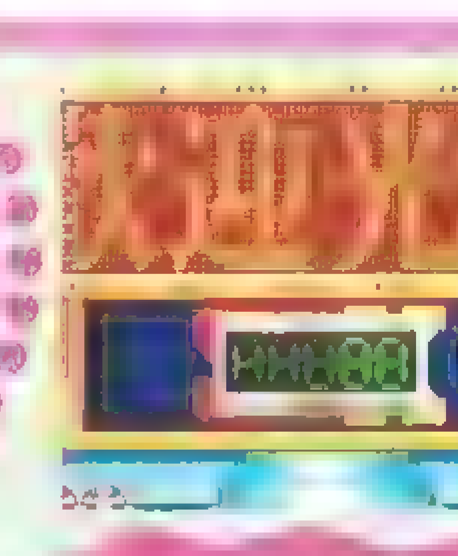
要往那兒去才好呢？

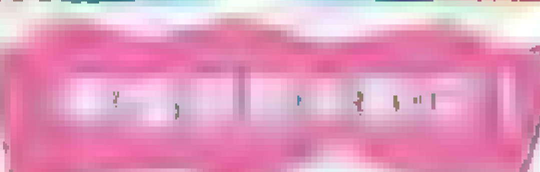
為什麼都沒有人呢？

廁所也沒有人



從不同角度學習性知識

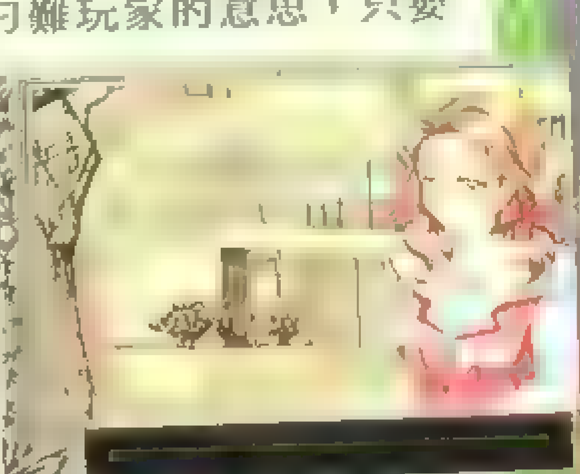




要知道『性』這件事是非常廣大深奧的，人類社會無時無刻都有許多和性有關的活動在進行著，說得嚴重一點如果沒有性，人類終將滅亡，因此為了要讓玩家有機會從各個層面及角度，全面性的來學習性知，本遊戲是由四個獨立的單元所組成，以下我們就分別針對這四個單元做一個介紹：

第一單元：[illegible]

這是一套 AVG 遊戲，玩家扮演一位在性教育方面學有專長的年輕男老師，必需面對一群對性充滿好奇的高中學生，這些學生因為對於性的好奇、衝動與錯誤的觀念導致於在無意間犯下一些小差錯，剛開始時問題雖然不大，但身為導師的玩家若不能及早發覺每一位學生的問題並加以適當的輔導及協助的話，這些小差錯會累積成大問題，甚至造成不幸的後果，一旦如此則身為導師的玩家當然就必需負起責任，這個單元雖然是個冒險遊戲，但是解謎的部份不多，遊戲中的各種問題並沒有特別刁難玩家的意思，只要能夠仔細聆聽每一個人的對話，稍做聯想應該就能順利解決，比較重要的反而是玩家必需具備有足夠的性知識，這樣才能順利解決學生所遇到的各種疑難雜症，也唯有如此才能將這些學生導入正途。



第一單元的出場人物

第二單元：性知識大問題

這是一套益智問答的遊戲，在這個單元中玩家必需在限定的時間內回答由主持人所提出的各種問題，若連續答對五題便可過關，本單元一共有十關，若能順利通過關卡可成為性教育大師，題庫包含有數百道題目，從一般常識到十分專業的生理、心理以及醫學知識都有，這個單元除了可以單獨玩之外，當玩家在第一單元的冒險中因為屬性值太低而傷腦筋時便可以隨時進入本單元賺取各項屬性值，你可以從四種屬性中任選一種做為籌碼，在每一題開始前玩家必需先從自己手中擁有的籌碼中拿出一部份來下注，如果答對了便可以贏回一倍的分數做為獎金，相反的若答錯了則所下注的分數便會被沒收，總而言之如果能夠善用本單元則第一單元也會比較容易過關的。



你知道答案嗎？

第三單元：性知識圖書館

這個單元是一部電子書，包含有下列 8 個題材：懷孕、性的保健、自慰、性生活大百科、同性戀、性幻想與性變態、性與愛、兩性之間，內含十餘萬個字及數十幅插圖，可謂圖文並茂，在這個單元中開發小組嘗試將各種艱澀難懂的醫學詞彙及枯燥乏味的心理教育，取而代之的是以一種較為白話且淺顯易懂的語句來介紹給各位玩家。



嗯…要看那一本書呢？

第四單元：性器官大圖解

這個部份包含有男、女內外生殖器官一共四張圖解，玩家可在圖上用滑鼠點選想要了解的部位，電腦便會出現這個部位的文字解說，其中有些部位還會出現局部放大圖讓玩家看個清楚，其中更有的還搭配有動畫以詳細解說某些生理程序如排卵、射精之過程，在如此圖、文及動畫之解說下相信可以讓玩家對於性器官的構造及各種功能有一個較為深入且完整的了解。



女性內生殖器官圖

本遊戲和一般教導性知識的書籍或雜誌還有一項較大的差異，就是開發小組並不打算扮演醫生的角色來教導玩家如何去〝自我治療〞身體或心理上的一些疾病，相反的在本遊戲中處處可見到開發人員不斷的提醒玩家有病絕對不可諱疾忌醫，而且有病一定要找合格且信譽可靠之醫生。

出場人物



大富翁之破壞超人



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
棋盤策略	光碟版	DOS 5.0	機種：486-33 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
Gameone Systems	Amson Computer's Game	十月	

相信大家不會對「大富翁」這個名字感到陌生吧！一直以來，大富翁都是十分受到玩家的歡迎，因此很多遊戲製作公司都不斷把「大富翁」遊戲推陳出新。而由Gameone Systems旗下的製作小組「Fun Square」所研發的最新作品—「大富翁之破壞超人」，亦屬於「大富翁」形式的遊戲，現在就爲大家介紹一下吧！

策略型大富翁

「大富翁之破壞超人」是一款以「大富翁」方式作爲藍本而進行的遊戲，當然表面上看起來十分像「大富翁」，可是在玩起來時則有點策略的味道。傳統的大富翁是在最快的時間內賺取最多的金錢爲目的，而「大富翁之破壞超人」亦不例外，不過工作人員在企劃時爲了提升整個遊戲的刺激性，因此便爲每個遊戲人物加添一些屬性如生命值、特能值、攻擊力、防衛力等。讀者是否覺得奇怪爲甚麼會在大富翁類遊戲中出現生命值等資料？這是因爲在遊戲中，若然兩個人物在路上碰面時便會展開戰鬥，而這些數據則是在戰鬥時作爲計算之用。戰鬥又分爲普通攻擊及絕招兩種；普通擊是以招砲招的方式進行，扣掉的生命值較少；而絕招則扣掉的生命值較多，但卻同時會扣掉特能值。

看我的絕招！

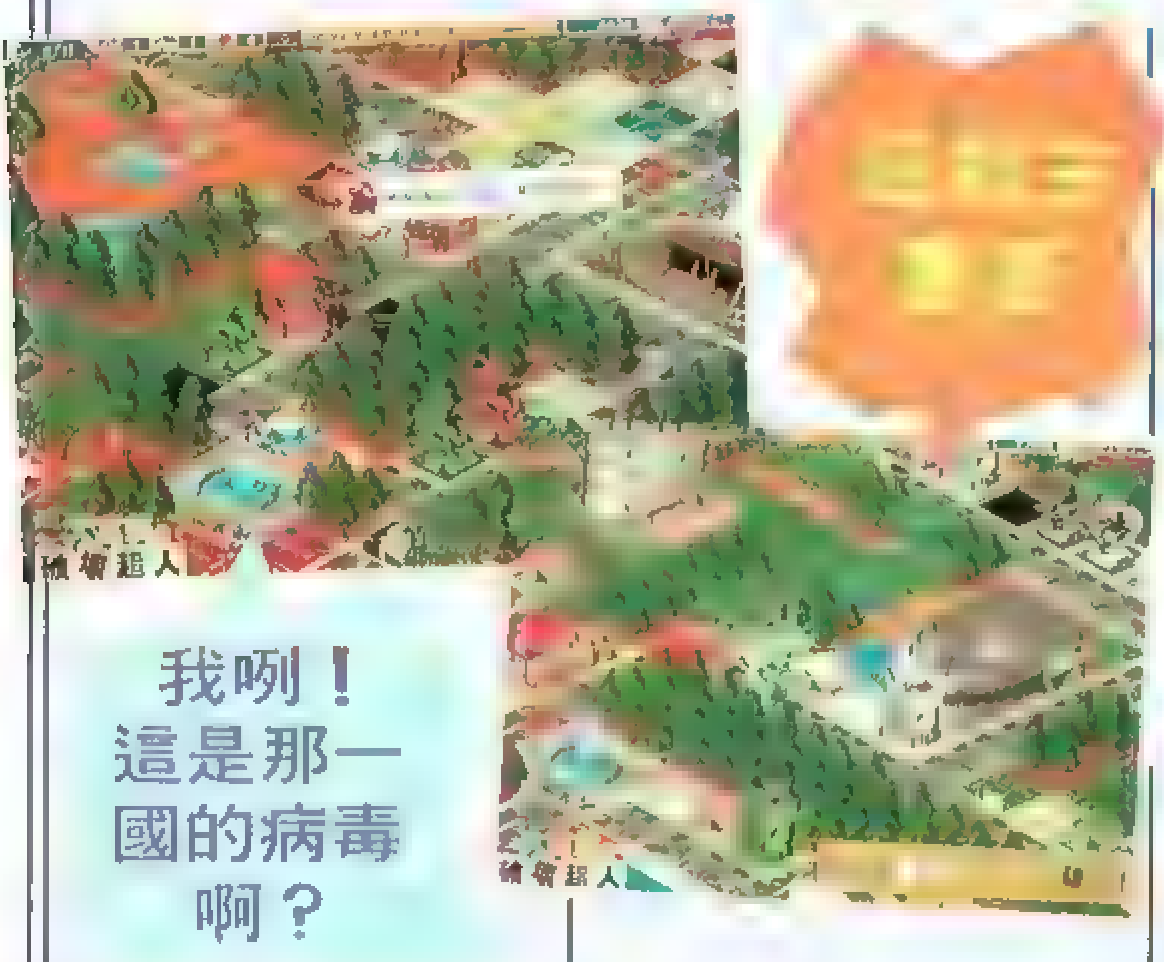




嗯…，不想打架

個性智能導向系統

遊戲畫面是以 640 × 480 的高解像度 256 色環境下進行，所以畫面看起來十分細緻，和以往 Gameone 推出的遊戲一樣，「大富翁之破壞超人」提供了最多四人同玩的設計，而當不足四人時，餘下的人便會由電腦控制。雖然對手是電腦，但你可不要輕視他們啊！他們都對大富翁遊戲的玩法十分熟識呢！而且程式設計師在電腦的人工智能上下了不少苦功，務求整個遊戲更具挑戰性。由於採用了自行研發的「個性智能導向系統」來控制電腦的活動，使得每個角色在遊戲中能突出各自的個性而不會只是刻板地進行買賣土地的活動。在道路方面，「大富翁之破壞超人」加添了瞬間轉移點B加獎點、繳稅處、入獄點、金錢回收站等等多采多姿的設計，為遊戲增添不少的樂趣。此外遊戲中提供了兩個版圖，分別為香港及台灣（此為台灣版本，另外韓國版本則由韓國版圖代替，而日文版本則以日本版圖代替），很多著名的建築都會出現眼前啊！為了使得遊戲能更具互動性，在遊戲中不時會出現一些可愛的「電腦病毒」，有的為你帶來好運、有的為你帶來禍害、有的則可消災解難，可謂精彩萬分！



我咧！這是那一國的病毒啊？

拆屋大集合！

除了上述的特點外，「大富翁之破壞超人」還增加了一些新的元素，例如當玩者踏上其他對手的土地時，除了需要繳交租金外，玩者還可以把對手的樓宇拆去，以減少對手的收入。不過，這絕不是一件便宜的事，因為當玩者興建樓宇的同時，是需要放置一定的兵量來防止自己的樓宇被對手輕易拆去，所以當你決定要將對手的樓宇拆去時，你也需要放置一個可以拆掉對手樓宇的兵量方可成功。至於數量的多寡則要靠玩者的判斷力或記憶力了！有一點是十分重要的，當你成功地把對手的樓宇拆毀後，餘下的士兵是不會再回到你的身邊！若你失敗的話，那麼你可要付出原來租金四倍的價錢啊！至於在樓宇方面，分為四種不同的等級－平房、大廈、高級住宅及商業樓宇，而商業樓宇又分為三個類別－五星級豪華大酒店、大飯店及大型購物中心。當玩者土地的樓宇升至第四級時便可以選擇以上其中一種樓宇進行改建。除此之外，玩者亦可在物品店中購買得到三種特別樓宇的興建材料－炮台、兵工廠及能源廠。它們都各有用途，炮台可以扣掉對手的生命值；兵工廠可以增加士兵的數量；而能源廠可以慢慢的替玩者補充生命值及特能值。物品和卡片當然是不可缺少的東西，遊戲中暫定了十四種物品及十五款卡片，除了可以在物品店購買外，你也可以從道路上拾回來呢！

↑物品欄裡的道具

↑給我記住！

》為什麼會發生這種事呢？

看完以上的報導後，相信各位也想快些玩到『大富翁之破壞超人』吧！發售時間預定為十月，請大家密切期待！



生化情人

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
文字冒險	光碟／磁片	DOS	機種：386-33 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Janis	歡樂盒	十月	

未來世界的夢想，在遊戲裡成真？

不知道是否有人想過，如果在我們平常生活中，出現了一位既溫柔、又體貼的女生化人，那會是如何的一種情況？在已經沒有什麼不可能的二十世紀末，推出『生化情人』這一款遊戲，一圓人類與生化人相處的夢想。

華麗、精緻的畫風



這一款文字冒險遊戲，在色彩方面是以 16 色畫成。但因爲美工設計人員善用網點的技巧，所以整個畫面表現起來絲毫不遜於256色。不但如此，人物的表情非常生動，所有喜、怒、哀、樂毫不含糊。某些畫面是以全螢幕表現，不但清晰且非常養眼喔！

『鄉下窮貴族的城市冒險』

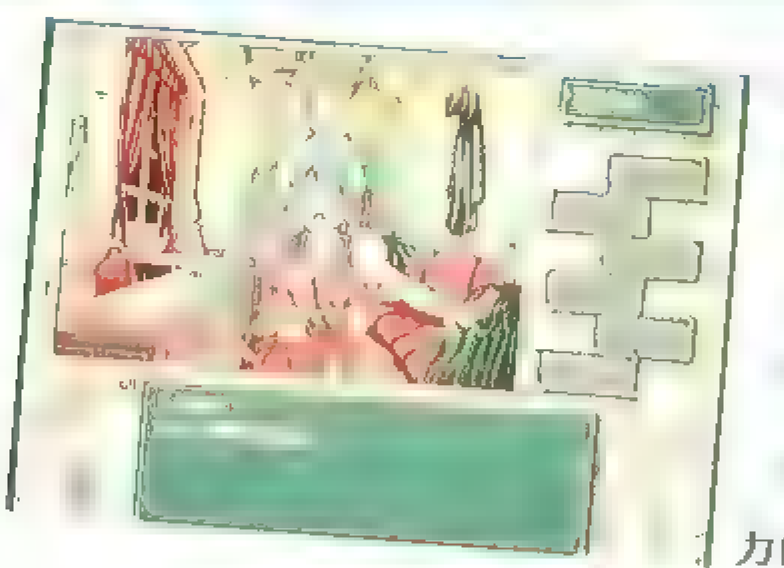


是個尖酸又刻薄的老紳士。

『塞拉斯．德卡』一個不管在任何情況下都要求風度的鄉下窮貴族，爲了要調查祖父的死因，單槍匹馬的來到倫敦。偏偏祖父遺產的管理員－安比克先生又是個尖酸刻薄的糟老頭，不但不相信塞拉斯出示的證明，還派粗魯的守門管家趕他出門。

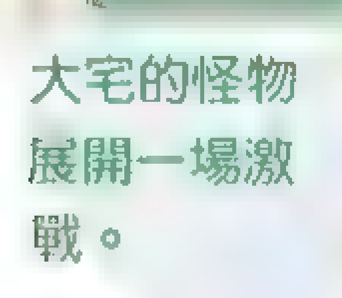
人生地不熟的塞拉斯在街頭不知所措。眼看著天都要黑了，還連落腳處都找不到。就在此時，善解人意、喜歡泡茶的女生化人－瑪麗安出現在眼前。她那溫柔可愛的樣子馬上吸引了塞拉斯的目光，連她泡的超級難喝的紅茶，塞拉斯都欣然接受。從此塞拉斯的冒險旅途中多了一個好伙伴。不但會在適當時候沖上一杯熱騰騰的茶，甚至願意爲了救塞拉斯而犧牲自己。從頭到尾瑪麗安都陪在塞拉斯的身邊，他們關心對方彼此照顧，塞拉斯卻始終搞不清楚是否這便是愛情！直到有一天…

在調查疑點的過程中，隨著愈來愈多的疑問，一個個美豔動人的女配角也隨之出現。有活潑多話、專門探人隱私的記者。打扮得像海盜船長的酒吧老闆。活了七個世紀，專以性行爲補充法力的魔女



◇活了700歲、專靠性行為補充魔法的邁特那。

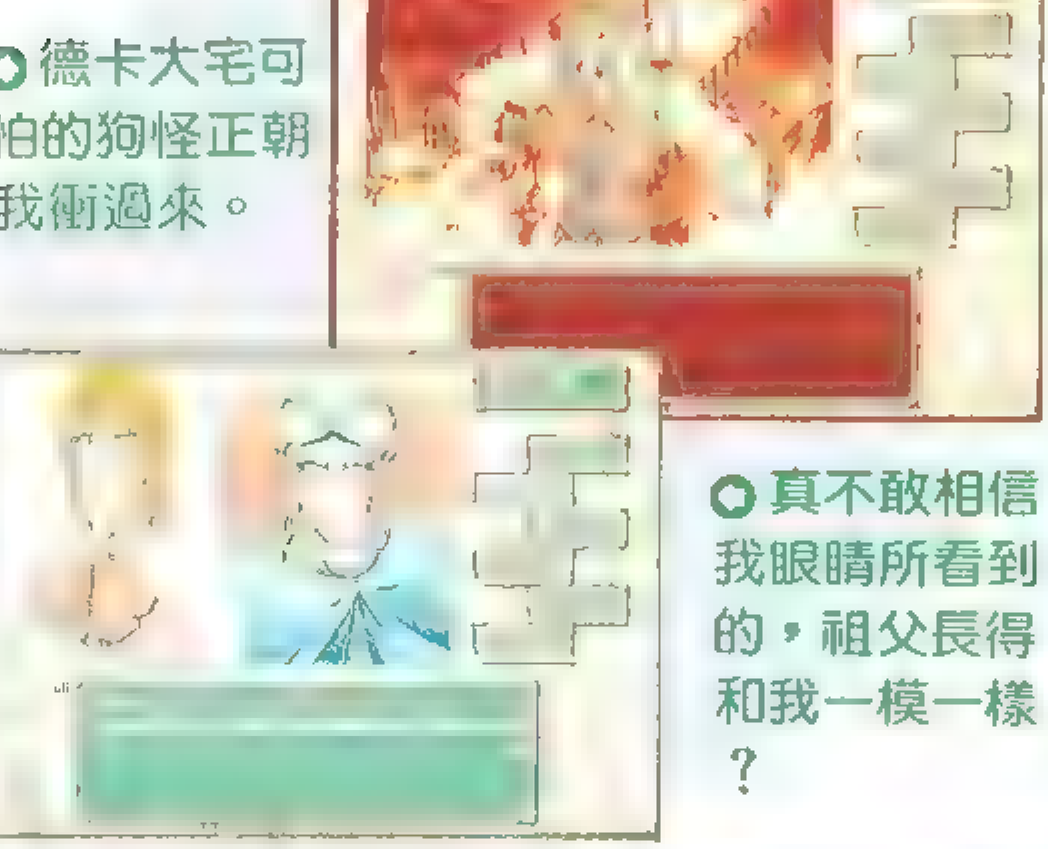
。教堂裡仁慈和謁的修女，原來是神秘組織的殺手。還有開著古董店，卻對古董完全沒有瞭解及鑑賞力的金髮女郎。這些美女性格迥異，可到了最後全都成為了塞拉斯的好幫手。或許是塞拉斯有著異於常人的特異功能吧！





◇駕駛著庫力特號的我們與德卡大宅的怪物展開一場激戰。

塞拉斯享盡艷福之後，便率領這些娘子軍開著機甲戰車進攻德卡大宅，準備奪回被惡魔強佔的祖產。一番激戰下來，他已死去的祖父－喬治．德卡竟然活生生出現，而且長相居然和塞拉斯一模一樣。原來他並沒有死，只是為了逃避教會的迫害而躲起來研究不老藥。真相大白之後，生化情人的結局就如同童話故事般－公主和王子過著幸福快樂的日子。



◎德卡大宅可怕的狗怪正朝我衝過來。

◎真不敢相信我眼睛所看到的，祖父長得和我一模一樣？

製作小組的貼心設計

如此細心溫柔的女性，叫人難以相信她是個生化人

操作介面支援滑鼠和鍵盤，還可以隨時調整對話速度。如果玩家完全破關，在選單上會出現音樂欣賞的選項，玩家可以任意選擇自己喜歡的背景曲來欣賞。至於塞拉斯的『英勇畫面』，玩家也可以在結束整個遊戲之後，當成戰利品般一一欣賞，不會有任何玩過便算了的失落感。這一點是製作小組非常體貼、窩心的設計。

遊戲難易度適中，訊息提示的非常符合邏輯。就算是第一次玩文字冒險遊戲的玩家，也能輕易上手。配備方面需要386DX-33以上的機種、RAM4MB、5MB的硬碟。如果玩家買的是光碟版，那麼需要一台2倍速以上的CD-ROM。音效方面支援聲霸卡或其他相容卡。

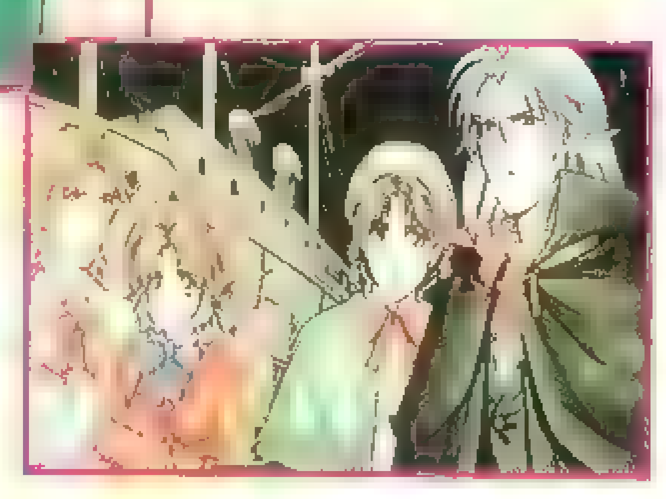
『生化情人』本來預計在九月初便能夠正式與玩家見面，但為了讓玩家有最佳的視覺、聽覺效果，所以稍稍的延遲了一點。但畢竟一個好的遊戲的確值得我們等待的，不是嗎？

◇金髮女郎海爾梅斯終於放棄了古董生意，專心的研究藥品。

→我帶著瑪麗安回到鄉下，在寧靜的故鄉享受我們的人生。

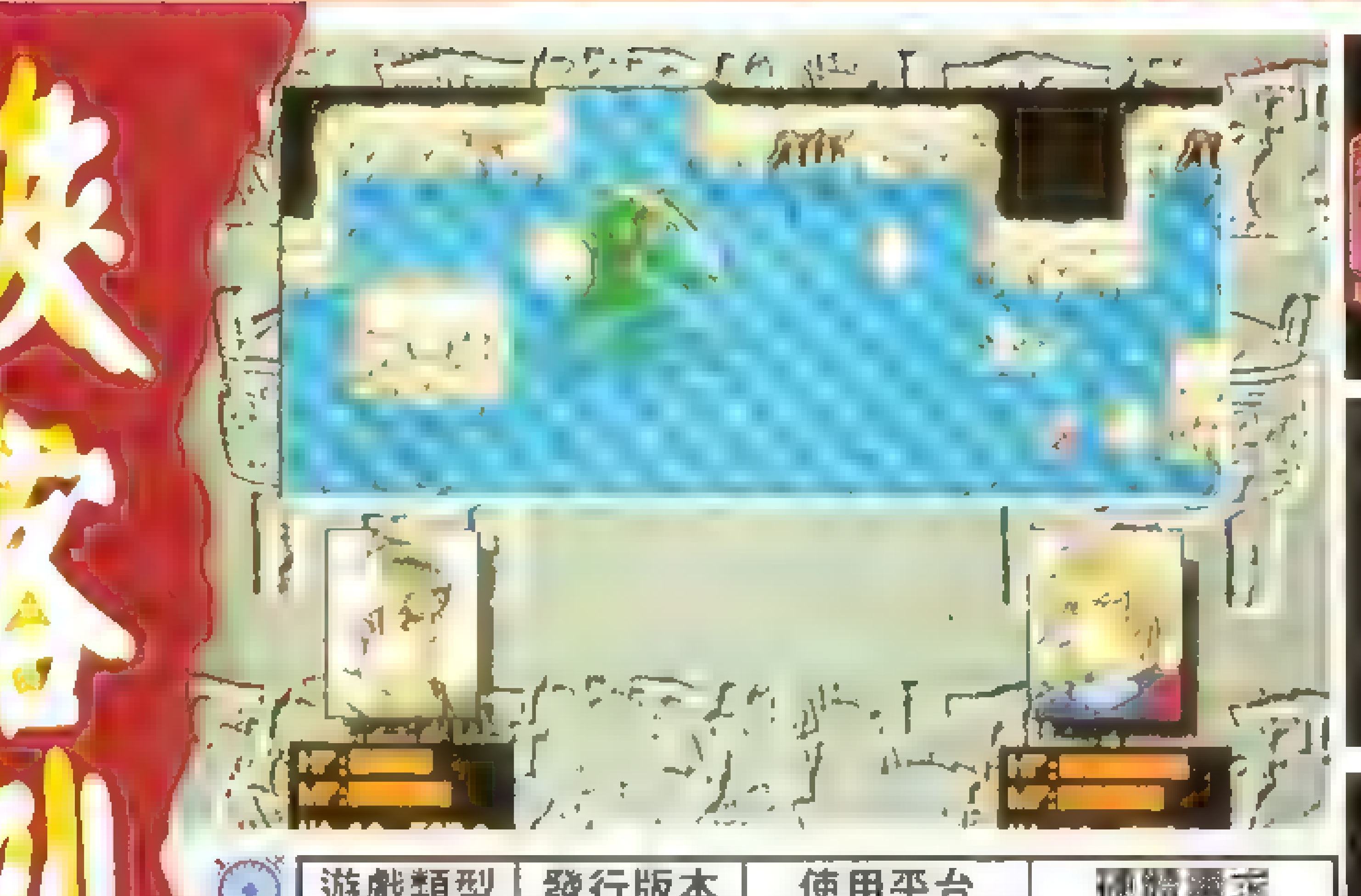


◇穿著帥氣的全倫敦第一神偷。

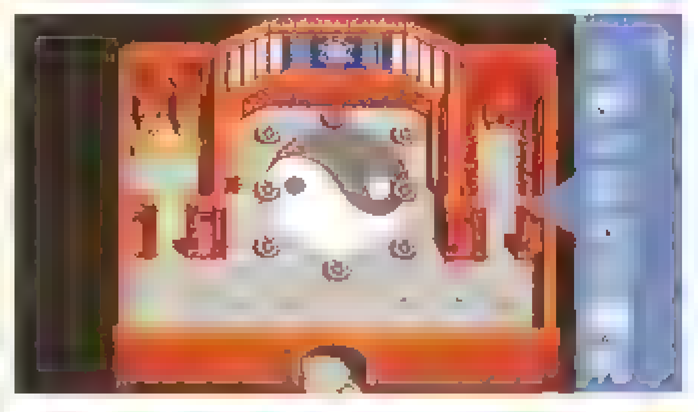


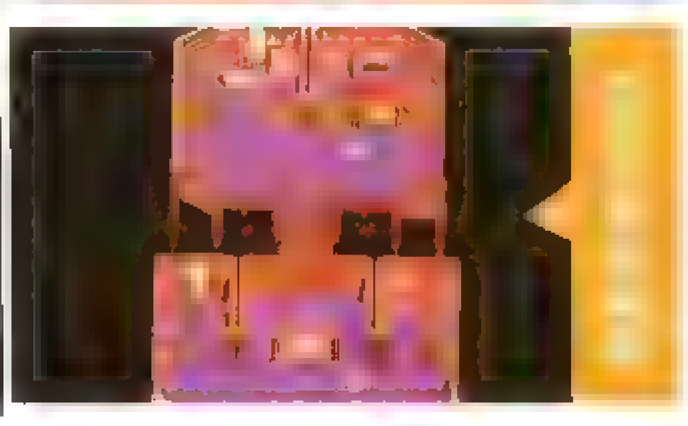
→喬治．德卡與米卡爾分別抱得美人歸。共同在美國展開新生活。

俠客列傳



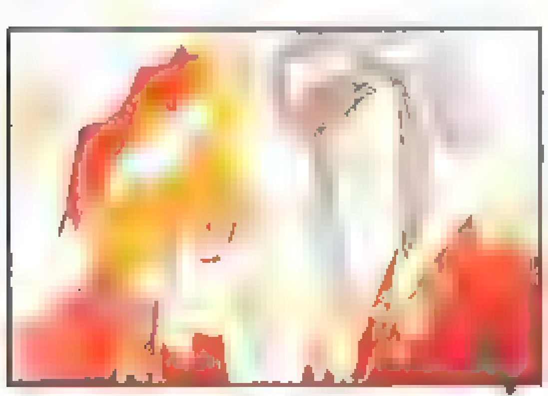




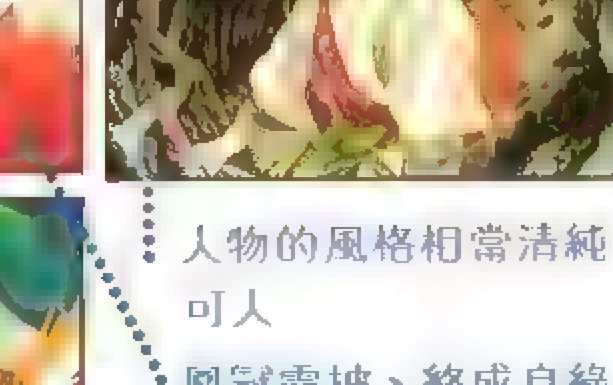


遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：580KB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
天堂鳥	天堂鳥	十一月十八日	音效：S 操作：

故事發生於唐朝「一個中國歷史上最輝煌的年代」，但為何在最燦爛的年代裡卻發生了手足相殘，父子相忌的悲慘事件，玄武門政變確是人為因素而產生的嗎？這些千古謎題一直都是喜好考究歷史故事的人所津津樂道的，而這些無從查考的謎，更是大家所玩味思索的。而少年英雄李白在了解了自我身世之謎後，從此淡泊名利，潛心修練終至流傳千古而成一代詩仙，無人能出其右，到底是怎麼樣的悲慘身世，什麼樣的窮困潦倒，能讓這位少年英雄，在自我心性上修練，讓他在少年時就有如此的修養呢？這一個又一個的謎相信是玩家所好奇的吧！而在俠客列傳這套遊戲中，將可以滿足玩家心中的問號，讓玩家在遊戲中去發掘這些不為人知的秘密。於是乎天堂鳥的遊戲設計群們便卯足了全力，想設計出一套與眾不同的遊戲，讓玩家能賞玩不同的好 GAME ，在這樣的原動力之下，咱們的這套俠客列傳就這麼誕生了，看過它的與眾不同，再來瞧瞧有何特別之處。







人物的風格相當清純可人

鳳冠霞披、終成良緣

壞蛋在遊戲中也是少不了的角色

以成為「詩仙」為目標



遊戲畫面是採640× 480 256 色高解析度的表現，每個人物的各種招式都是清晰可見的，咱們主角李白的修煉過程都是以達成『詩仙』為最後目的，因此常常可以看到手握『詩仙劍』、身穿『吟詩袍』、頭頂『盛詩盔』、腳踏『詩行戰靴』、手套『詩筆護腕』，真正一個全武行的詩仙李太白，這樣的遊戲類型相當的特別，不同於市面上的 RPG ，希望給玩家不同的感受。

介紹了這麼多遊戲的特點，筆者覺得更值得推薦的是這個遊戲的音樂，能聽到四五種不同風格的音樂，讓玩遊戲時心境也會隨著音樂的高低起伏而改變，因為這個遊戲的地域跨幅很大，從西域到長安以及日本戰船上所配的音樂都各有特色，即使閉著眼睛不看畫面，也能猜到主角正在和那個地方的姑娘談情說愛。喜愛 RPG 的遊戲迷們，千萬不能錯過這個真正以中國為背景的歷史大作，敬請玩家們拭目以待。



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種：386以上 記憶體：未定 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
工畫堂	華義國際	十一月	

曾經引領戰略遊戲新風潮的「特勤機甲隊」，在前年上市時一度帶來了非常大的震撼，得到許多多玩家的喜愛。去年的「特勤機甲隊2」不僅延續前作的優點，更大幅改良使用介面、重繪所有隊員的造型、增加許多新型的武器以及提升遊戲的難度，都使戰略迷得到前所未有的高度滿足，而現在所要介紹的特勤機甲隊2～DASH，又會帶給玩家什麼樣的SURPRISK呢？

假如你也是「特勤機甲隊迷」，你一定知道「特勤機甲隊2～DASH」（以下簡稱DASH）在日本已經推出的消息，這項造成轟動的大新聞你應該不會錯過吧！不過如果你不知道也沒有關係，只要現在你曉得中文版也快要問世那就行了，起碼這對你將是一項福音，表示你即將有遊戲可以玩囉！

筆者很早就拿到98版的DASH，既然它不稱為「特勤機甲隊3」，也就表示它可能是舊瓶新酒或新瓶舊酒的整合一番，所以我想玩家應該會跟我一樣，早就有所覺悟，與其說它是新的遊戲，不如說它是「特勤機甲隊2」的外傳來得正確，不過它並不能算是一套資料片，因為你並不需要有2代就可以直接玩DASH，不過不管如何還是得來瞧瞧它有何另人目炫神迷之處吧！

DASH和2代有甚麼不同呢？相信這是每一個對此遊戲充滿期待的玩家心裡共同的疑問，如果筆者告訴你遊戲變得更難了不知道你會作何感想。以往「特勤機甲隊」最為人所痛恨的就是太難了，所以每次都要用密技才能過關，（那些玩GAME高手不在此列），DASH一樣很難，可以說比2代更難，不過遊戲裡特別為初級的玩家增加了難度調整功能，如果你把難度調成EASY，你將可以使用DASH故事中沒有出現的X4S裝甲以及它的專用武器，如果有玩過2代的玩家應該知道X4S的威力，它在故事後期才會出現，而在DASH中根本不出場，但是如果設定難度為EASY，它就會來助你一臂之力。


詳盡的武器資料

細膩的地圖

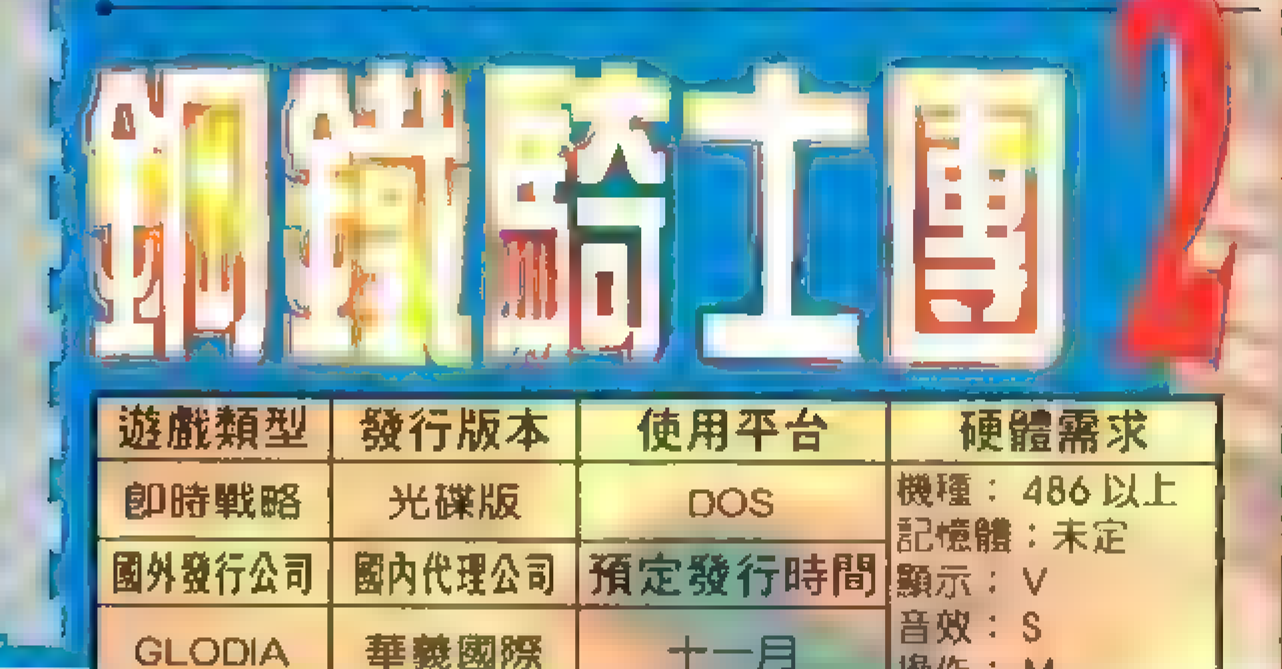
遊戲和2代一樣有兩種模式可供選擇：選擇單一任務模式你將可從七個任務中隨便挑選一個來闖關，而成功與否當然是不會影響其他任務的執行。假如你選擇故事模式，那麼你就必須注意，其中有某些關數是你一定要完成的，如果失敗了，下一關就會跳過，你就無法享受全數破關的高度成就感了

遊戲的難度雖然增加了，但是操作上卻變得非常簡易，肯定不會再讓玩家卻步）。首先，不管你選的是故事模式或者是任務選擇，人物的身上都已經有了基本的裝備，只要你編好隊伍，隨時可以上戰場，不再像2代一樣，隊員們都是空空如也，一切都要玩家來選擇。如果你還是喜歡由自己來安排當然沒問題，那麼新增加的複製指令你一定會喜歡，只要你替一個隊員選擇好機種跟武器，你就可以把同樣的裝備複製給其他隊員，很輕鬆吧！

如果你對筆者的介紹感到有點莫名其妙的話，我想你是一定沒有玩過「特勤機甲隊」吧？這麼精彩絕倫的戰略遊戲，錯過實在太可惜了，在DASH還沒有上市前，趕快弄一套前作來玩吧！


挑那一個角色好呢？

機甲裝備選擇



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
即時戰略	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：未定 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
GLODIA	華義國際	十一月	



距離布雷諾大陸上的第一次戰役並沒有多久的時間，和平又轉眼消失了，很快的取而代之的又是一陣腥風血雨，為了重現安寧拯救世界，鋼鐵騎士團即將再一次出發，為了另一段短暫的和平付出慘烈的代價，相信玩過鋼鐵騎士團 1 的玩家，對於再次出發一定已經開始摩拳擦掌，整裝待發了吧！

先來談談保留的部份，相信玩家初次看到二代的感覺，會認為大體上的感覺和一代是相同的，但是好像又有些不同，第一點是在於整個介面的色調和一代是一樣，但色盤的運用卻比一代更柔了一些、更清爽了一些。剛看到的時候會覺得特別的乾淨和犀利，帶點軟卻又有點酷，人物的小圖示由畫面下方移到畫面的右邊，圖像也變大了，更方便玩者來掌握每一個戰場上的單位。只要點取圖示中的人物，就可以直接對其下命令，不必在廣大的地圖中找人啦！記憶地圖的功能依然存在，如果少了這個功能，那麼整體的方便性將會大打折扣，理所當然的這麼好的設計怎麼可以放棄呢？讓玩家簡易就手的進行遊戲是設計者的使命嘛！

戰鬥的部份在一代時就已經是個成功的案例了，至於這次的主角二代的戰鬥部份，則更增加了大量又漂亮又生動的背景，在各種人物、怪物的造型上絕對叫人目不暇給，眼花撩亂，尤其是各種物品的效果，只能用瞠目結舌來形容了。總之，在戰鬥的效果上，絕對可以達到即時遊戲的緊張刺激以及幻想遊戲的豪華絢麗，是您絕對不能錯過的唷！

遊戲過程中你必須清楚的指揮每一個將領，隨時注意是否有將領正在交戰，否則一不小心可能會有將領死得不明不白，這一點是所有即時戰略遊戲最引人入勝的地方。此外，攻城掠地也是一件很有成就感的事，相信所有喜歡戰略遊戲的玩家，都能夠深深體會那攻下一座座城池所帶來的喜悅，其實這也是戰略遊戲的最大特點，不過要是遊戲的難度設定不良，也會造成有幾座城就打幾場仗的軟腳對手，或是連一座城都百攻不下的硬斗（台語）現象，這麼一來遊戲的娛樂價值就會大大的降低，但是鋼鐵騎士團 2 都沒有這樣的問題，只要你肯動動腦筋，死神絕對和你八竿子打不著，不過要是你粗枝大葉，又不將它當一回事的進行戰鬥的話，那你可能很快就要SAY GOOD-BYE 囉！

總結來說，鋼鐵騎士團 2 是一個中規中矩的遊戲，用一些遊戲中吸引人的最基本元素設計而成的遊戲，各方面的表現都屬於中上的水準，不管是菜鳥還是老手，都可以在很短的時間內掌握住遊戲的精髓，然後在鋼鐵騎士的國度中馳騁自己的幻想，你已經準備好擦亮你的盔甲與我們說 LETS GO'了嗎？



設計更詳盡的 BIBLE

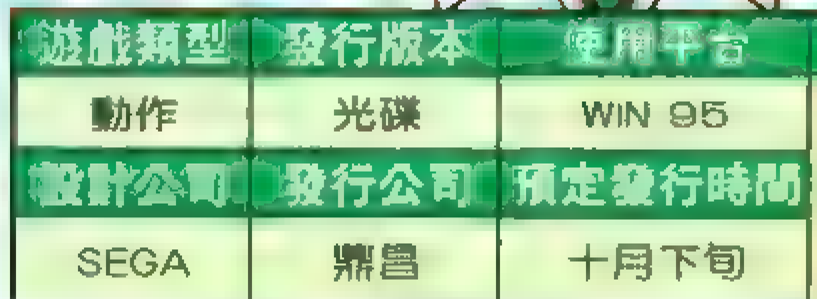
「活人」借箭代版

查看戰場上的人員分配

準備開打吧！

選擇配備的物品





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟	WIN 95	機種：P-90 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WIN 相容 操作：K/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
SEGA	鼎昌	十月下旬	

"音速小子 SONIC"是一個風靡世界各地的動作遊戲。其在 SEGA MD 及 MD2 的主機上共出過四代的版本（如果沒記錯的話），不僅如此，它的銷售量及受歡迎程度更是在最近登上了全球第四順位的佳績。由於其可愛、俏皮的個性與造型不斷地贏得玩家的寵愛，因此SEGA公司選擇了他作爲公司的 LOGO ，其風光程度可見一斑。

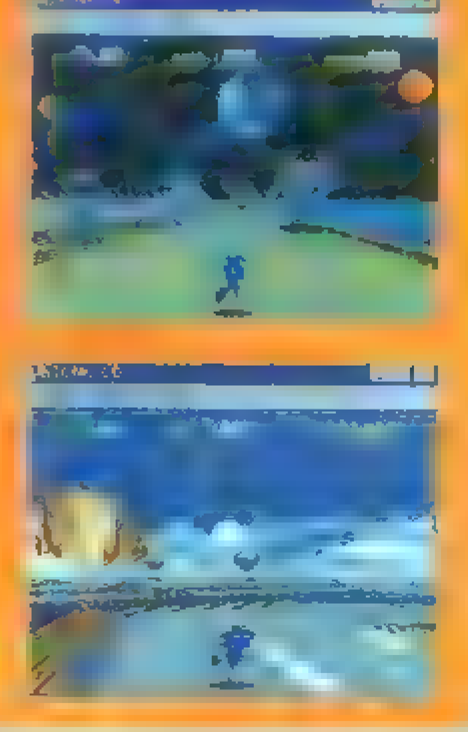
"音速小子 SONIC"是一個動作型態的遊戲，故事大綱就是說可惡的怪博士派遣"機器噴射壞小子"俘虜了音速小子的可愛女友之後，音速小子得奮不顧身、上山下海、過關斬將，才能將他心愛的女友救出來，是個溫馨感人的故事。

本次移植到 PC 上的"音速小子 SONIC"，原封未動地保留了原創的模樣，而且在片頭中安排了一段約莫三十秒的 SONIC 動畫卡通，配上動聽的主題歌曲，令人不禁心醉神迷。在動畫中音速小子的衝勁兒，充滿活力、勇往直前的個性表現得鉅細靡遺。

"音速小子 SONIC"充份地發揮了SEGA所特長的捲軸功力，流暢自然的行進及奔馳，上下左右自由地捲動著螢光幕，絲毫沒有吃力、停格的感覺，而且鍵盤操作的感覺及回應非常好，使得控制上格外順手。遊戲有兩種安裝方式，一是小容量的安裝，只需要 1MB 的硬碟空間，但缺點是當每次過關後的資料載入，都要讓您等上好一會兒；若您是個急性子，建議您使用第二種安裝方式來執行，得花個 155MB 的硬碟空間，但可以換取您的寶貴時間。

遊戲中，"音速小子 SONIC"各種不同關卡的闖越，水中的限時行動、打擊 UFO 、吃戒子等等，皆期待著您來冒險嘗試。當然，高傳眞立體聲的背景音樂是少不了的標準功能，而爲了遊戲順暢起見， WINDOWS 95 的作業環境、 PENTUIM 90 CPU 仍然是基本的要求。所以在此呼籲各位玩家及 PC 愛用者，趕緊升級您的系統吧！因爲今後好玩的 SEGA 遊戲，將會一個接一個地轉到 WIN 95的世界與玩家見面！









BAKU BAKU ANIMAL

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	光碟	WIN 95	機種：P-75 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WIN 相容 操作：K/J
設計公司	代理公司	預定發行時間	
SEGA	鼎邑	十月上旬	

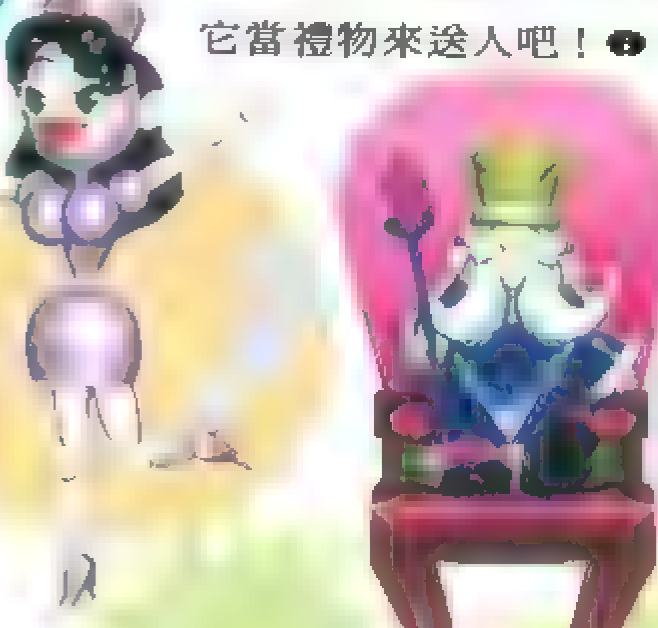
"BAKU BAKU ANIMAL" 這個名字乍聽之下，似乎會令人覺得不知所云；但是，當您一但上手之後，您不難發現這個名稱的確是相當地有趣且貼切。基本上，這是一個由日本前陣子非常流行的魔術方塊所演變改良的益智遊戲，它不僅保存了魔術方塊的精神，而且更加了多變的造型及趣味性。" BAKU BAKU ANIMAL " 以前在日本曾造成相當的震撼，因為遊戲中的各個動物主角，是透過全日本各地各年齡階層的玩家所票選命名的，所以算是一個頗有知名度的 SEGA GAME。

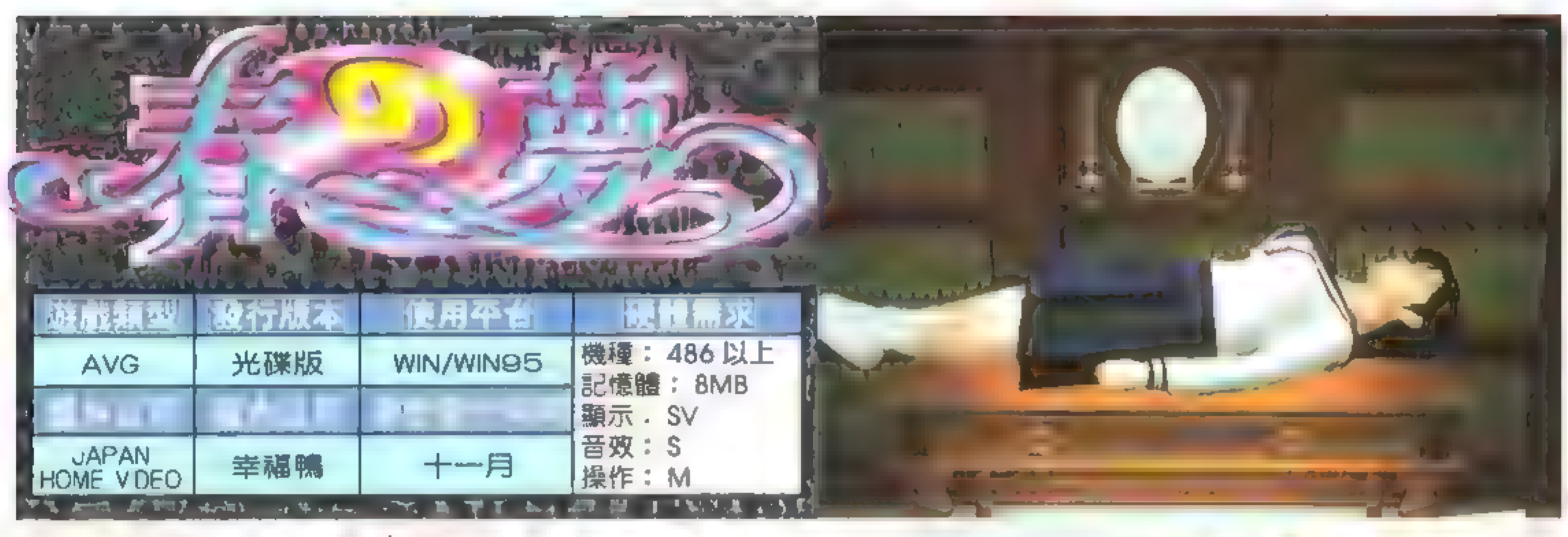
遊戲在一開始的片頭就能讓您會心的一笑，一片樹葉叢中，一對對可愛的動物眼睛在一眨一眨地向您打招呼，再配上輕快的田園音樂及音效，讓您有置身世外桃源的感覺。在進入遊戲之後，方塊在掉落的過程中，您可以隨意地旋轉、變化其適合的位置，當正確的食物方塊碰上動物方塊時，它就會張開饕餮的大嘴，一口一口地將食物吃光。至於是怎樣的對照情形呢？例如波奇狗四週有骨頭、米米兔碰上胡蘿蔔、熊貓太郎遇到了竹子、武齊猴對上了香蕉、暴牙鼠卯上起司…以上每隻動物都有它們獨特的張口吞食的方式，看起來實在是十分地逗趣。

" BAKU BAKU ANIMAL " 與魔術方塊相同地也有單打及雙打，若使用一般 PC 的鍵盤，便輕鬆自如地操作，而且安裝方便容易，連小朋友都可以自己輕鬆地上手遊戲。不但如此，它還可以幫您評鑑您的技術等級，看看您是甲等、乙等或是丙等，也可以看看您的 I.Q. 與反應是否成正比。

" BAKU BAKU ANIMAL " 的整個遊戲架構雖然是取自他人的精神，但是不可諱言的，是 SEGA 工作群亦在它身上投注了相當多的心血及技術，比如說動物角色的造型設計，這些可愛又好笑的人物角色都是經由 3D 動畫精心設計的。更值得一提的，這個遊戲的配樂承襲了SEGA GAMES的一貫作風， MIDI 精心的編曲、 HI-FI STEREO 的扣人心弦，只要是您的聲霸卡及喇叭夠辣的話，相信要迷住您的耳朵絕非難事。同樣地 " BAKU BAKU ANIMAL " 的操作環境仍然與 " VIRTUA FIGHTER PC " 一樣，需要 WINDOWS 95 的作業環境， CPU 的門檻則稍微低一些些（ PENTIUM-75 ）、 8MB RAM 、硬碟空間需要 8M。以如此條件來說，目前可以上線的 PC 玩家應該是蠻多的。

總而言之，這是一個可以輕易上手的休閒益智遊戲，而且它頗有巧思的仿禮盒外包裝之設計，也是一個新奇的賣點。或許，新新人類們也可拿它當禮物來送人吧！





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	WIN/WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
JAPAN HOME VIDEO	幸福鴨	十一月	

不知道那位名人曾經講過這麼一句話：「人生如夢，逐夢踏實」。這句話的確是為人類的奮鬥過程作了一個感性而平實的描寫。可是當社會中佔大多數的平凡人，辛苦了大半天仍難以達成他們的理想時，不如暫時輕鬆一下，作一點小小出軌的夢想吧！以下就為讀者介紹在日本非常暢銷，由 Office ios 製作，Japan Home Video 所出版的一套與夢有關的互動式冒險遊戲，現在就為玩家們介紹這套大作。

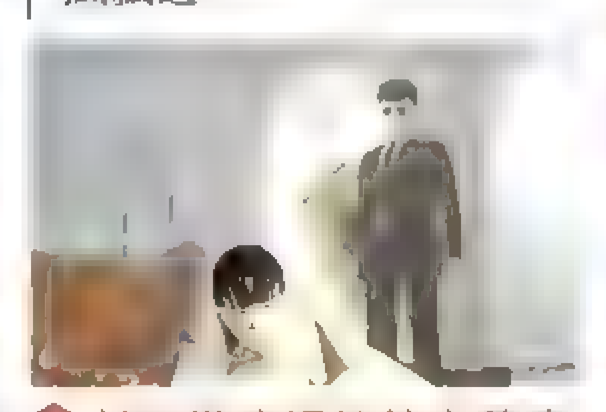
體操部的主將一小田桐舞

於校門拍照的小田桐舞

夢的開端…

村田　徹，年齡 25 歲，是一個平平凡凡的上班族，在電腦公司當一個不大不小的職員，每天的生活作息就如機器運轉般地周而復始、枯燥乏味，對於未來也早已沒有什麼奢想，反正就市這麼普普通通的過一生吧！但是…有那麼一天的上班途中，驚鴻一瞥的瞄到一位女高中生，一時驚為天人，她的影像一直停留在腦海裏，久久揮之不去，於是使時時刻刻的注意她，有如偵探一般的去探查她的每一件事，這個事件帶給村田人生很大的改變，也將咱們的遊戲揭開了序幕…某日下班途中，不經意地在一家占星命相館前佇立沈思時，被駐館的吉普賽算命老婆婆一北條　登喜子叫進去，不等村田開口說話，老婆婆便告訴村田有關於小田桐　舞的事，並且信誓旦旦地保証能實現他的夢想…。

在陣陣綿延的催眠咒語聲中，吉普賽算命老婆婆用手撫摸著水晶球，一陣亮光閃過來，全身的重量似乎漸漸地消失了…待村田醒來時，突然發現自己佇立在一棟陰森的別墅之前，微風徐吹、陣陣涼意，眼前的景物是那麼的真實、詭異。隨著別墅大門開啓，映入眼簾的竟是暗戀已久的夢中情人…小田桐　舞，透明的薄紗依附著若隱若現的胴體，迎風飄逸…

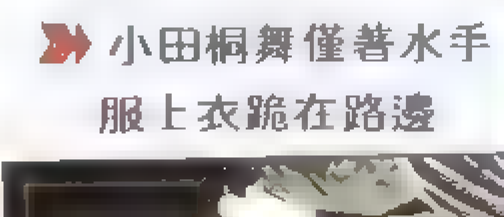


村田徹迷惘地站在後方

遊戲特色…

這是一套屬於黑色風格的成人模擬冒險遊戲，整個遊戲畫面的人物、場景，全部都由 SGI 超高解析度影像電腦所製作，全程採用 3D 立體人物模型的虛擬角色與 CG 電腦動畫架構而成，所以遊戲架構出來的環境相當的逼真寫實。該製作小組並且按造編劇的企劃，創造了一位年滿十八歲，有運動天賦、是體操部的主將，頭腦清晰加上身材姣好又愛讀神秘小說的 Virtual Idol 美少女一小田桐　舞。玩家們在遊戲中扮演村田的角色，為了通過層層的關卡，您最好時時注意周遭的事件與物品等線索之關聯，做適當的互動選擇，才能解開謎題（似乎有點像 MYST ？）。由於是在夢境中，當然什麼超乎想像的情節都可能發生啦！因為是限制級的關係，筆者不方便多做描述，所以年滿十八歲的讀者還是請您自己去看吧！

小田桐舞僅著水手服上衣跪在路邊





吉普賽算命婆婆口唸著咒語，村田徹全身隨著飄了起來



三國演義 II

讓你叱吒三國的戰略遊戲，一開始共有七個歷史劇本供玩者選擇，所選擇的時代劇本會影響遊戲中各個君主的實力與人物的登場情形，不同的劇本有不同的攻略方法與樂趣。遊戲的操作也簡單化，許多的資料搜尋都相當的便利，還有自動排序的功能，可節省不少時間與精力，除了豐富的內容外，遊戲的聲光效果也有水準以上的表現，七百

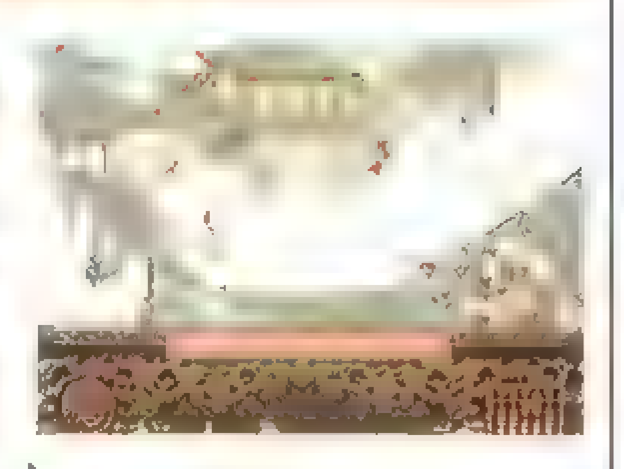


多句語音、大量的動畫，相信值得三國迷們等待。

軟體世界
- 記憶體：8MB
- 音　效：G/S/A
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

大唐詩錄

一套教育與遊戲合一的產品，不管是美術風格或者是遊戲內涵都充滿了十足十的中國風味。每一個場景都是由中國水墨畫所構成的，而劇中的每一句對話也都是請對於吟詩作對有專門研究的教授來指導錄音，使聲音表演裏充滿了文人雅士的風範、智慧與涵養，聽起來別有一番風味。遊戲中將許多中國文學典故，以遊戲的手法表現出來，讓歷史在遊戲中重現，使玩



家充份感受唐代騷人墨客的生活情調。



岡業
- 記憶體：[illegible]
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

Z字特攻隊

Z THE BITMAP BROTHERS

Z！一個結束的字母！也是你一切快樂生活的結束！在五個死星中展開了一場領土和資源的爭奪戰，玩者必須利用六個先進的裝甲機械人來執行任務，它們各自擁有獨立的個性以及十一種不同的射擊武器，可以幫助你用來粉碎敵人的基地，或是將敵人分解成只能用顯微鏡才能看到的分子狀態。遊戲並擁有流暢的畫面捲



軸和直覺式的控制界面，玩者不需要研讀艱深的操作手冊即可輕易上手。

第三波
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：益智動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

雷神之鎚

QUAKE

以眞實3D多邊形爲基礎的遊戲畫面，每個圖形至少使用200到500個多邊形所構成，精緻度自不在話下，一共有四大關卡，每一大關分別有七或八小關總計有三十個關卡，玩者若能殺遍四大關並將SIGIL收集齊全，就能進入隱藏的子關卡，可以瞧瞧SHUA NIGGURATH的廬山眞面目。遊戲進行時可隨時按下熱鍵開啓下拉式的命令列



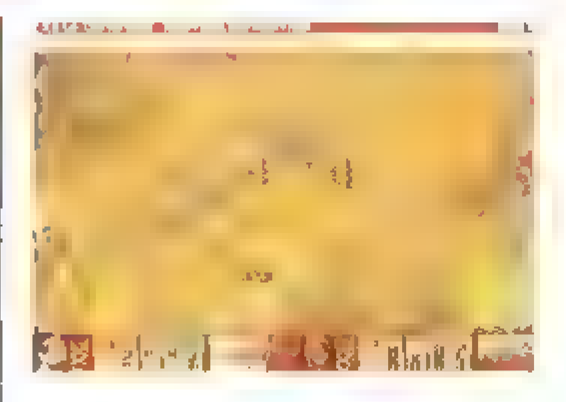
，不但能逐步詳細記錄行進的過程，而且還能鍵入命令改變遊戲的設定喔！

美商新美
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：益智動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元

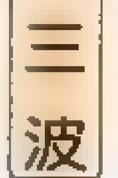
美國南北戰爭

Robert E.Lee:Civil War General

遊戲的進行可以分爲兩種模式，玩者可以選擇代表南方軍隊的李將軍，直到攻下首府華盛頓爲止，在這個模式當中，玩者可以自由地購買武器，調整軍隊，另外一個就是歷史戰役的模式，一共有八場歷史上的重要戰役。除了有傑出的策略部分外，還蒐集了許許多多的多媒體資料，讓玩者們了解南北戰爭的經過和當



時戰場上的慘烈，所以這不但是一套遊戲，還是一套具有教育意義的歷史光碟軟體。

第三波
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：未定

人類也瘋狂

EVOLUTION-LOST IN TIME…



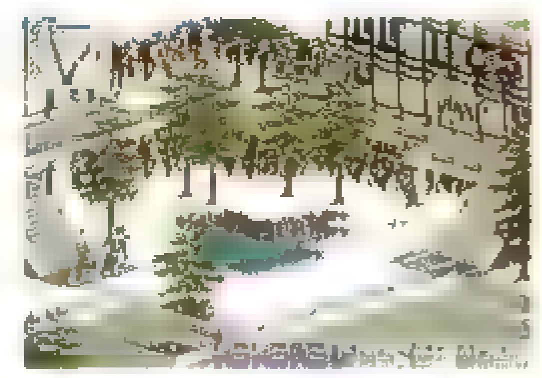
被外星人綁架了！您能逃脫嗎？在遊戲中玩者必須利用有限且無情的時間週遊世界，和時間賽跑，在狂暴的外星人動物園看守者所設的阻礙下，找到七種地球上最有歷史象徵的東西將它們送回，並靈活運用所有和您同行的伙伴的能力，去解決在回家旅途上層出不窮的謎題，只須簡單的按下滑鼠鍵，所有的歡樂就在這一瞬間引爆，相信您會在解決各種詭譎的謎題中得到無比的成就感。



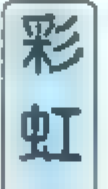
- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：益智動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：600元

絕地戰士

TOTAL MAYHEM



遊戲中玩者的任務就是把被「商業組織」佔領的各大據點給奪回來，一開始會有兩個〝生化機甲〞可以操控，在每一個任務裏，還要分別過了3～10個不同的關卡才算完成。在單人進行中，可以同時操控六個〝機甲〞，在戰略性的應用上更顯得靈活，另外武器的介紹及搭配武器的選擇上還算多樣。遊戲提供八人連線作戰環境及二人對戰模式，以及目前最熱門的網際網路連線對戰。



- 記憶體：8MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

擬眞足球

Actua Soccer



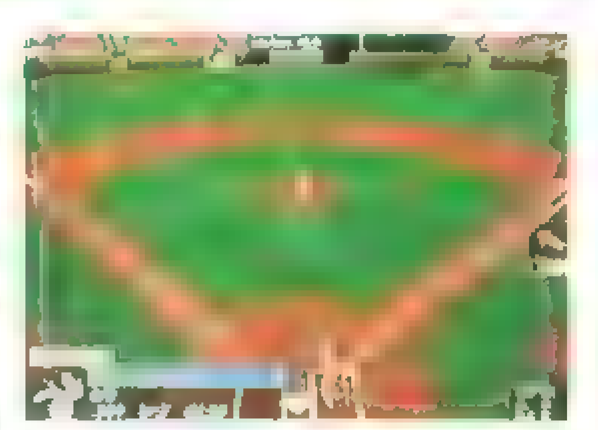
提供四種比賽模式：有練習賽、聯盟賽、季後賽與世界盃大賽，玩家可以在練習賽先練習操作的方式。而聯賽和世界盃大賽一共可以選擇多達四十四國的足球代表隊參賽。遊戲會模擬眞實球場的一切狀況，也可以從任何一個角度顯示球賽的進行，而比賽全程皆是由BBC的超級報導員 Barry Davies眞人語音為玩者們提供精彩報導，亦提供網路多人對戰功能，最高多達二十人，讓玩者們享受多人對戰的快感！



- 記憶體：4MB
- 音　效：S/U
- 顯　示：V
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：800元

97 職棒大聯盟

Triple Play 97



眞實度極高的模擬棒球遊戲，將美國的28 個球場完全忠實重現，精美的畫面、逼眞的球員動作以及播音員的精彩播報也從頭到尾一直出現，讓人誤以為眞的就是在球場上觀看球賽。球賽的方式可分成兩種控制模式，玩者模式或是經理模式，玩者模式就是控制所有的球員，包括投手與內野間的守備；而經理模式就是指揮球員的打擊，而不上場作戰，無論選擇那一種模式，都將不是一件簡單的工作。



- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：1350元

D之食卓



惡魔以嗜食人類為樂，隨著一次一次的附身，在人間掀起莫大的浩劫，而玩者所扮演的主角當然是受天命來對抗這一切的不二人選，遊戲裏的場景與人物，全部都使用 3D 圖繪製來替代眞人實物，這些物品不僅相當細膩、逼眞，而且在高解析度 640×480， 65536 色的畫面表現下，更有豐富的光影變化，遊戲中的時間如同眞實時間般流逝，所以玩者們得加緊腳步，否則就會看到悲慘的畫面，是一款相當出色的冒險遊戲。

英特衛

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

上帝

GOD



想像過自己是無所不能、替世人解決疑難問題的神是什麼樣子嗎？當神？別懷疑，今年的神夠民主的，也掀起一陣上帝民選熱呢！玩家可從七位各具不同特色與專長的天神中任選一位扮演，共有二十關不同挑戰性的關卡，遊戲中還有諸如強迫入教、美女攻勢、金錢收買…等手段可供使用，最有趣的是『下凡』模式，可至人間救災、採購或者放火搶劫、姦淫擄掠滿足個人私慾…。聰穎如你是否已想好要如何扮演上帝、角逐參選了呢?!

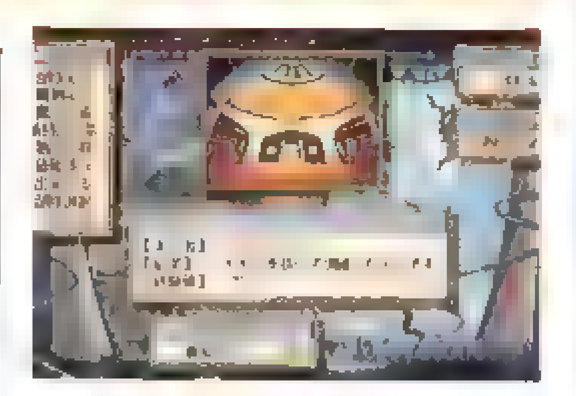




- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 版　本：磁片版
- 售　價：600元

魔界之泉II—動亂的魔都

二代的故事背景同樣發生在「灰石世界」的大陸上，但與一代不同的是，遊戲一開始可選擇的故事，從一代的四個增加到七個不同的故事，也分別有各自的主角，如果主角陣亡，遊戲就會隨之結束，而讓人驚艷的魔法動畫，在二代不但種類增加，畫面也更加多采多姿。值得一提的是，在進行戰鬥時整個螢幕會一分爲二，敵我雙方各站一邊，整個背景就是該人物所在位置上的視野，視覺上的效果比一代要強得多。



華義國際

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：700元

殖民計劃

公元 2073 年，星際航行的技術已臻成熟，而爲了解決地球上人滿爲患以及環境日益惡化的困境，於是地球上的兩大勢力集團開始競相往外星移民，而玩者所要扮演的，正是洲際邦聯的殖民計劃負責人，負責統籌全局，想要贏得最後的勝利，不但要具備良好的行政能力，同時還要有正確的戰略目標，在戰場上取得勝利，等到所有的任務結束後，遊戲將會依照玩者的表現，給予不同等級的職務喔！



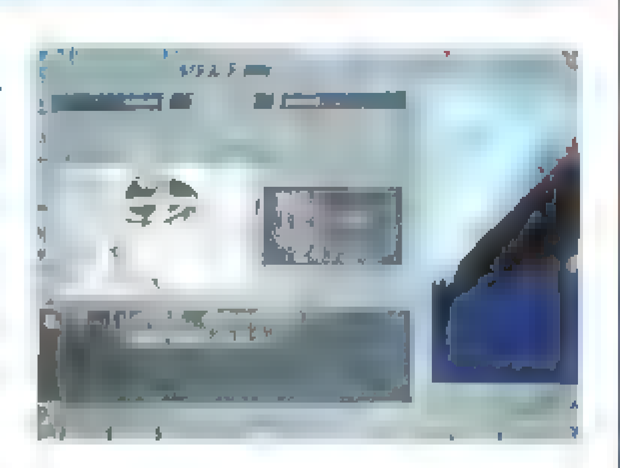
光譜

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：磁片版
- 售　價：640元

沈默的艦隊

THE SILENT SERVICE

是一款戰略模擬遊戲，所要模擬的對象就是一艘潛艇，遊戲中操縱的設計相當簡便，玩者必須同時操縱五種不同的角色，才能完整的操控大和號，進而完成任務。其中關卡的設計相當的多樣性，有各種不同的深海地形。另外在畫風上有明顯的手繪風格，配色上是以較冷的色調來處理，傳達出那黑暗深海的詭異氣氛。整個遊戲的氣氛相當的緊湊，劇情的銜接也絕無冷場，讓您從頭刺激到最後。



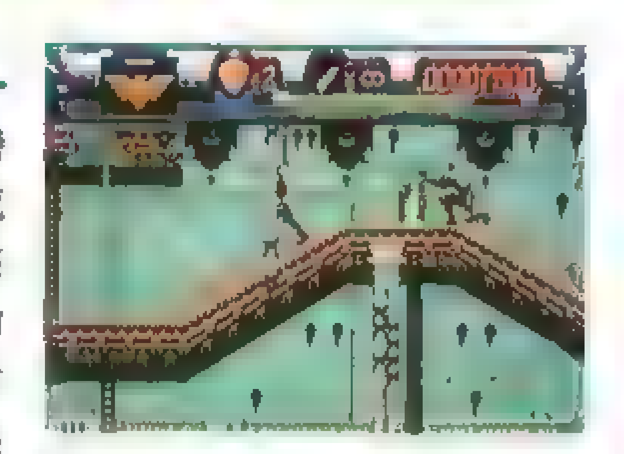


- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 版　本：磁片/光碟
- 售　價：700元

超時空戰警

JUDGE DREDD

是一款標準的動作捲軸遊戲，採用傳統的靜態圖畫與文字敘述來展開遊戲，玩家所扮演的主角除了要運用手上僅有的武器打死或讓敵人投降之外，最主要就是得完成交待的任務，途中可以拾獲各種的彈藥與武器等等物品，另外再加上熟練的技巧與臨場反應能力，就是玩家克敵致勝的最佳王牌，還記得席維斯史特龍在電影超時空戰警當中的英姿嗎？一切都有待玩家扮演的主角來努力鏟除罪惡。



英特衛

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

八女神物語II

標榜著640×256色高解析度畫面的戰略遊戲，延續著上一代的故事發展，主角人物及八位女神的造型都做了大幅度修改，更具有強烈個人特色，在攻擊和魔法上都是用華麗的動畫處理，並提供了關閉的指令，玩家如果不想欣賞可以將動畫關掉，遊戲中地圖繪製得十分講究，大量使用流用色盤的功能來製造特殊效果，將不會有一般戰略遊戲中單調的地圖畫面。氣勢磅礡的戰鬥場面，感人肺腑的愛情故事，是一套值得期待的遊戲。

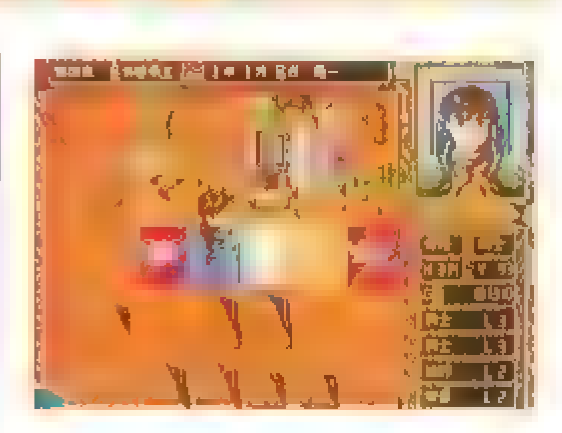


天堂鳥

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/A
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：660元

魔島大富翁

在一般大富翁的遊戲型態之下，除了備有購買領地、使用卡片及遭遇各種事件等架構之外，由於玩者是手握重兵的領主，所以還能夠用武力強奪領地，也可以在一連串的戰鬥中獲得經驗，升級爲更強有力的部隊，如果選擇以劇情模式進行遊戲的話，你還得去解決某些事件才能夠往下一個戰場邁進。遊戲進行方式相當的自由，也就是說玩法相當多樣化，不論你是大富翁迷、戰略迷、或是RPG迷都可以依所喜歡的模式去玩這個遊戲。



軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/G/U
- 顯　示：SV
- 類型：棋盤策略
- 版本：磁片/光碟
- 售　價：600元

龍之傳奇

以中國最受歡迎的神怪小說「西遊記」為架構的新型態 ARPG。遊戲一開始則有孫悟空及小龍女供玩家選擇，兩個主角各具不同的特色及能力，玩者上手十分容易。並擁有龐大的捲軸式地圖，共九大關卡，每個關卡又配上無數的迷宮，難度適中且合邏輯，以單線的模式進行的，在其中加入一些有趣的猜謎，都是需要玩者用一些小方法、動一些小腦筋才能過關的。





- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動作RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：660元

絕代雙驕

是一款由電影故事改編而來的遊戲，有豐富而幽默的對話內容、逗趣爆笑的造型、多樣的人物組合的戰鬥模式，玩者可以由主角群中，選出一位至四位的人物一起搭檔行走江湖，遊戲中的過場動畫是由原版電影畫面剪接而成，在基本的電影架構中，再分支成大大小小的支線，在遊戲中所得到的一些物品，會影響到將來所練成的武功，另外還特別設計了「戰意指數」由玩者自由運用。



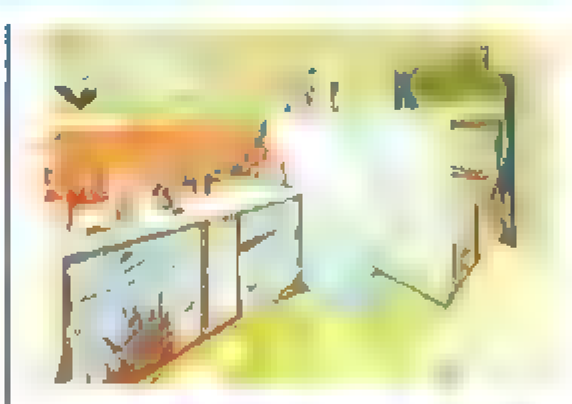
歡樂盒

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：880元

阿痞正傳

NORMALITY

你是否玩過真正的3D冒險遊戲呢？在這款遊戲中，玩者是以第一人視角進行，並且可360度自由移動，還可以抬頭或是低頭改變視角，場景設計得都相當細心，所有的背景以及物件都是經過仔細繪製而成的。由於在故事中，主角身處在一個瘋狂的世界，所以對於各種的謎題，千萬不能用正常的思考方式來解謎，試著使用看似不可能做到的瘋狂方式，也許會有意想不到的效果呢！





- 記憶體：8MB
- 音　效：S/G/M
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元

時空特遣隊

TIME COMMANDO

在未來的時空中，玩者扮演一個天才程式設計師，由於所要修復的是一臺擁有高級人工智慧及 VR 能力的超級電腦，所以必須進入電腦的內部，想辦法找到散落的晶片，用以修復電腦。遊戲的場景是採用固定式不規則單向捲動的方式進行，然後用播放電影的方式播出來，人物都是使用 Direct 3D 驅動，格外的流暢，雖然不是耗資百萬的大製作，但是卻是一款相當好玩的遊戲喔！

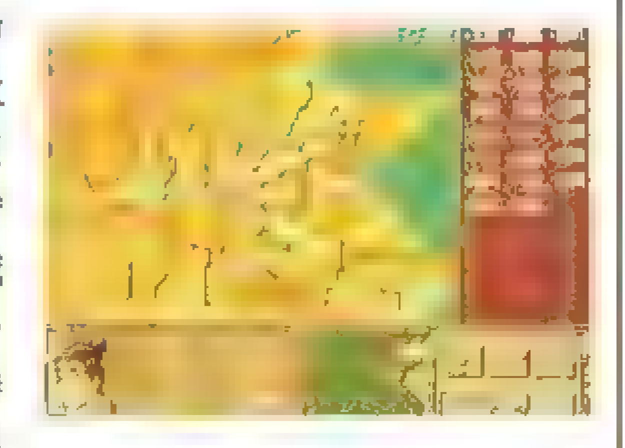


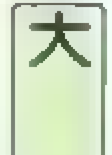
第三波

- 記憶體：8MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：950元

春秋爭霸傳II

從一片「三國亂」中脫穎而出的『春秋爭霸』，取材自中國歷史舞台上成就最輝煌、競爭最慘烈的春秋時代，遊戲的戰鬥模式採用的是與一般戰略遊戲不同的「即時系統」，真實模擬戰爭場面的瞬息萬變，遊戲目標則有統一與稱霸兩種方式可供選擇，玩家須在治國、內政、商業、外交等多方面同時進行，不再拘泥於只有統一目標之戰略遊戲；操作方式只須一隻滑鼠即可打遍天下無敵手，相信《春秋2》可以帶給玩家另一種完全不同的全新感受。



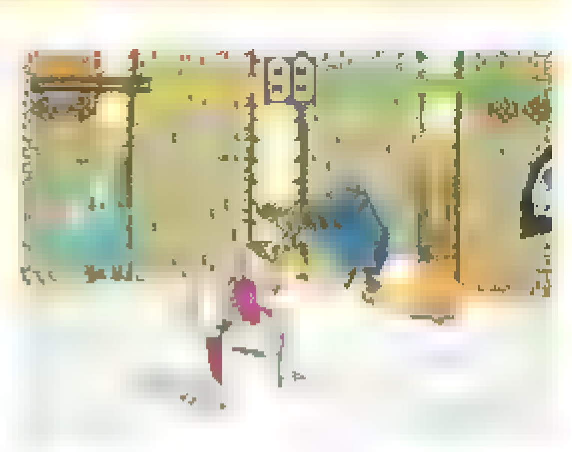


- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：630元

鬥神傳

BATTLEARENA　TOSHINDEN

由日本 TAKARA 出品，替 Play Station 打下江山的 TV 遊戲成功的移植到 PC 來，遊戲的標題畫面與人物選擇等選單都是採用 SVGA 模式來顯示，人物的圖像也全部重新加以精心繪製，身體各部位的連接都顯得相當自然，而戰鬥畫面則是採用傳統的 VGA 模式，無論是背景的捲軸、人物的流暢式是視野的切換等等都十分不錯，絕招與動作和原來的一模一樣，只要按下特定的功能鍵，就可以輕鬆地使出必殺技來，是一款「VR 快打的簡易版」喔！

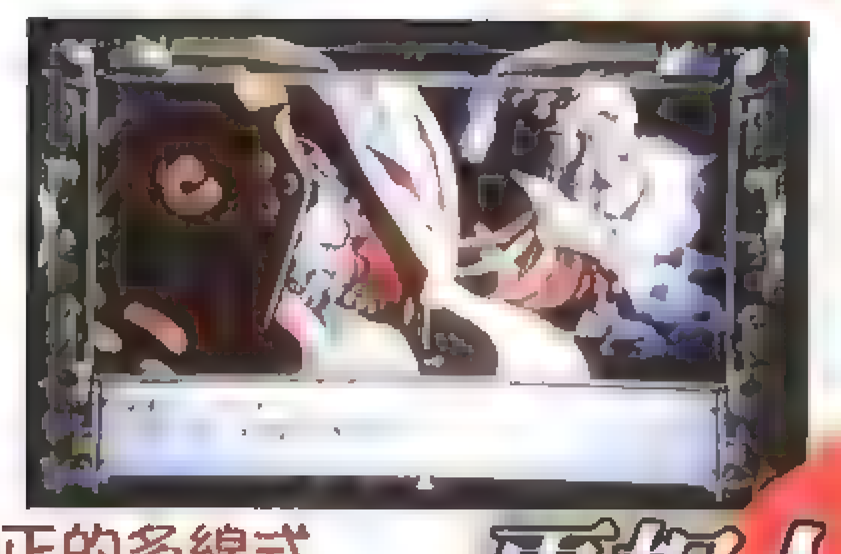


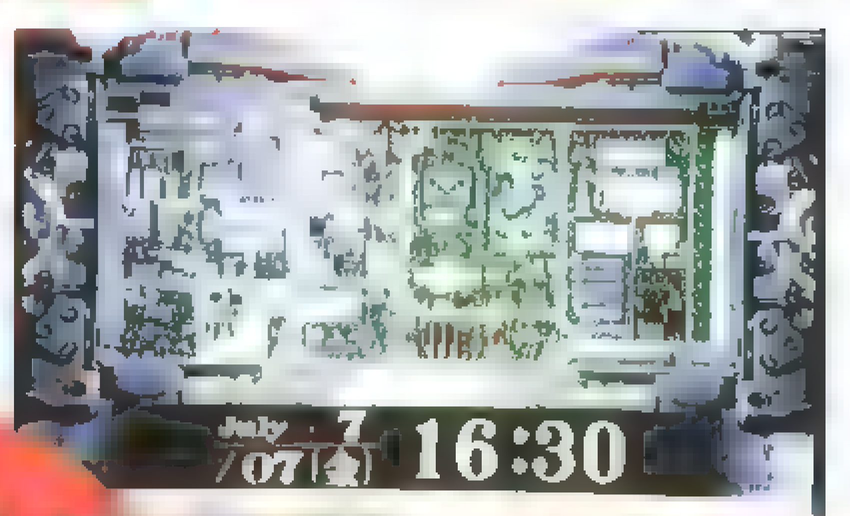
第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元


性感 動人的
聖少女

十月上市!!

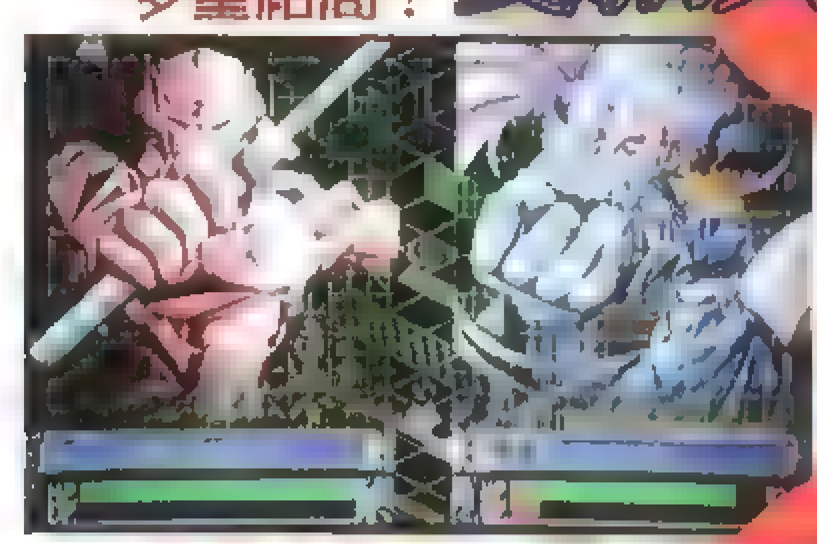




真正的多線式
多重結局！

更扣人心弦的故事

故事變化出乎意料
保證讓你耳目一新

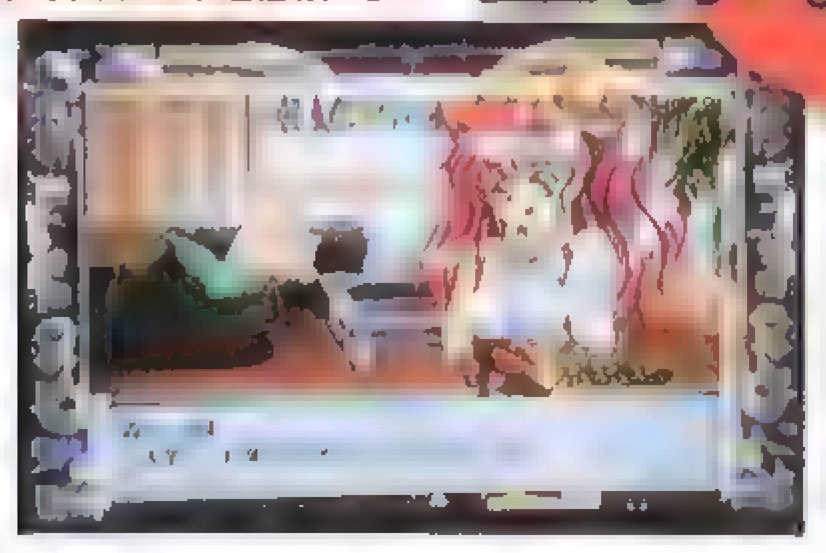


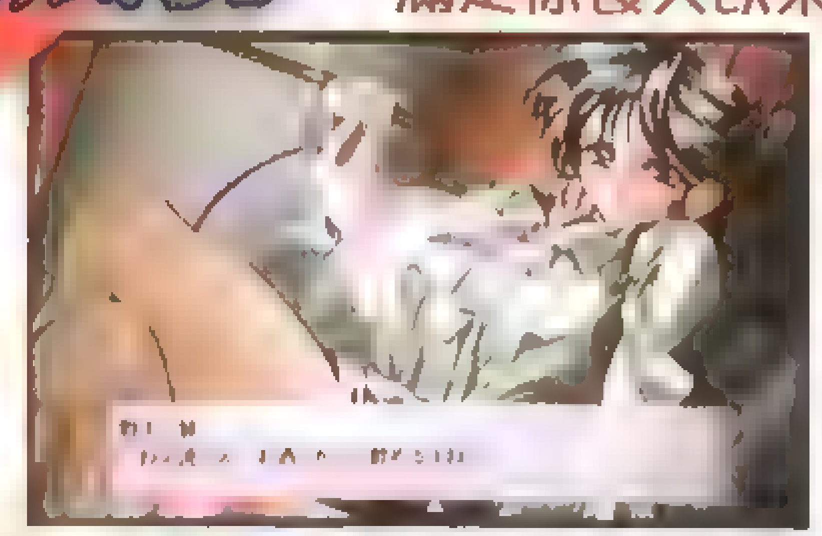


畫質細緻
凌駕同類型遊戲之上！

全新的美術風貌

精彩的動畫,效果驚人
滿足你長久以來的需求





戰隊III

限 十八歲以下禁止購買

中區\台中縣烏日鄉烏日村大同路65號　TEL:(04)338-0287　FAX:(04)338-0285
南區\高雄市新莊仔路604巷3號　TEL:(07)348-7350　FAX:(07)348-7351





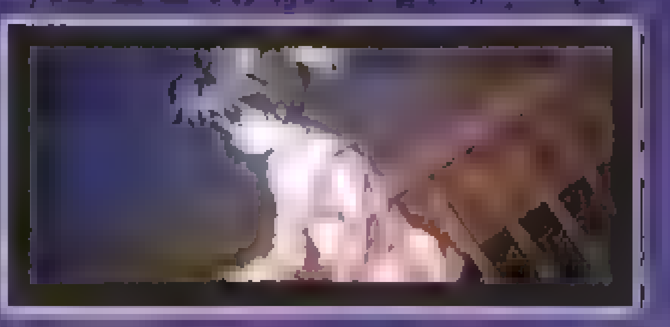
可愛爆笑!

〈Q女天使學園〉

女子高校的千年鬥爭!

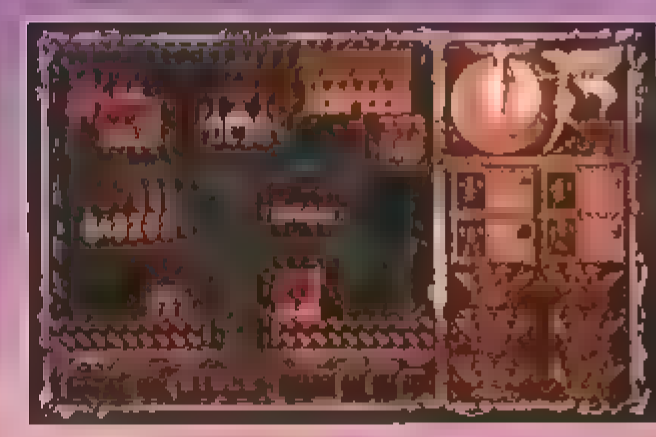
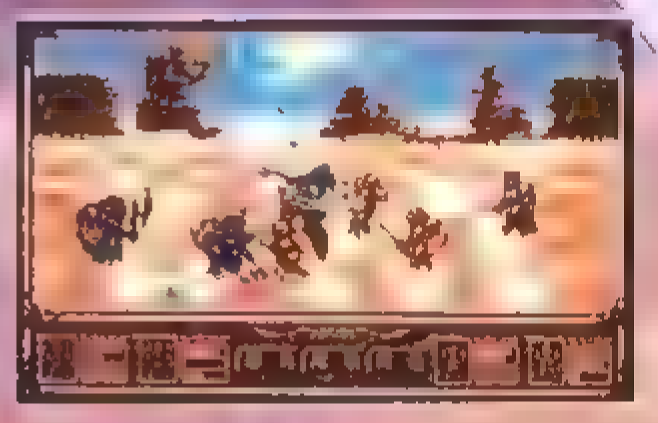
看史上最兇悍高校女生為生命而戰!



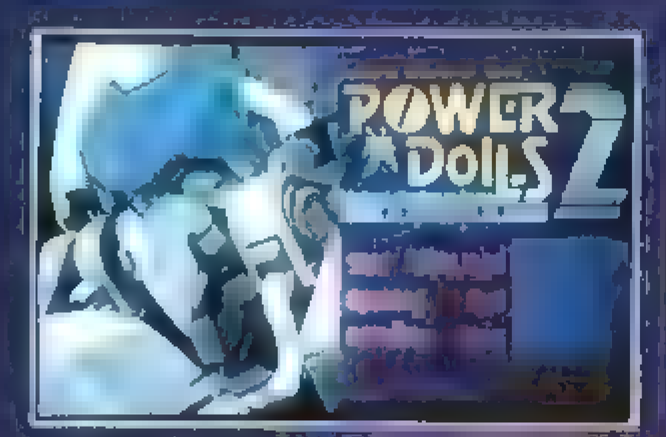


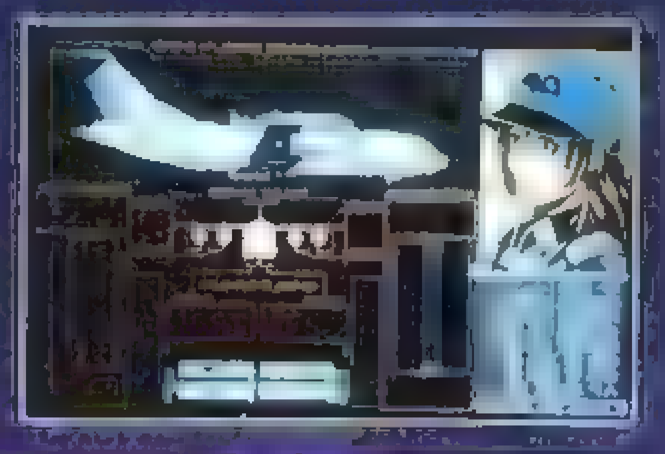
詭秘懸疑!

靈異的音樂風格,獨特的神秘色彩,開放式的偵探冒險遊戲,緊緊抓住你的神經!

登場人物衆多,且增加多種地形,戰鬥時更有看頭!更精彩的魔法,絕對震撼!


POWER DOLLS 2




POWER DOLLS 2

玩GAME無罪，

抽獎時間

86年1月10日公開抽獎，中獎名單公佈於2月號的遊戲王國雜誌第七期，並會以專函通知各得獎人。

「遊戲王國」訂戶募集中

12月底前訂閱「遊戲王國」，三項優惠給您帶回家。

1．多一次中獎機會

現在訂閱「遊戲王國」雙月刊，不僅可參加上市大贈獎，我們還讓您比別人多一個中獎機會，我們會隨雜誌附贈您一張抽獎卡，收到抽獎卡後請貼在明信片寄回，您就可以比別人多一次中獎的機會了！

2．經典遊戲送給您

只要訂閱「遊戲王國」雙月刊，立即送您98經典遊戲「魔界之泉」一套，有看又有玩，快樂說不完。

3．享受特勤組優惠

訂閱「遊戲王國」雙月刊，您將自動成為華義特勤組的組員，可享有組員的一切福利，更可免費參加特勤組的各項活動，看看右邊的照片您就曉得了。

上市好禮

遊戲王國雜誌雙月刊前四期讀者贈閱號
的讚譽。第五期將於十月隆重上市，為
為您準備了瘋狂好禮，獎品多多，不要

參加辦法 凡訂閱或購買第5、6期遊
貼在明信片背後，寄到「台北市吉林路
雜誌社收」即可。（印花影印無效。）



不論你只有一招半式，或
才能在遊戲武林中立足：
(02)562637
這個成名機會，比華山



不完

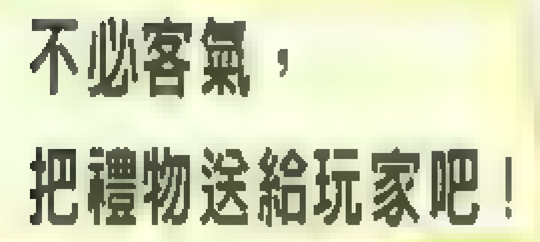
下應求，獲得玩家一致

感謝讀者的愛戴，我們

動！

國，集抽獎印花兩枚，

4 4 巷 1 1 號遊戲王國



獎品內容

頂堅 3 D 超級玩家顯示卡 1 名

Audio Magic PnP 音效卡 1 名

發聲機～EM98MPC 1 名

王者之鍵（鍵盤）SK-6000(P) 1 名

Lead Sound 3D 環繞音效精靈 1 名

立體精靈（3D眼鏡+2片CD）1 名

前衛戰士高級3D PRO飛行搖桿 1 名

魔法風雲會秘密檔案 1 0 名

聖少女戰隊紀念原畫 6 名

獸鄉之守護者紀念電話卡 1 名

特勤機甲隊紀念原子筆 1 名

特勤機甲隊紀念電話卡 1 名

特勤機甲隊珍藏紀念章30名

特勤機甲隊原版小說 1 名

特勤機甲隊紀念T-SHIRT30名

特勤機甲隊紀念帽60名



年功力，惟有下筆快、準、狠，

國，需要手握筆劍的特約作家

台北市吉林路 1 4 4 巷 1 1 號

要難得，錯過了你將終生遺憾。

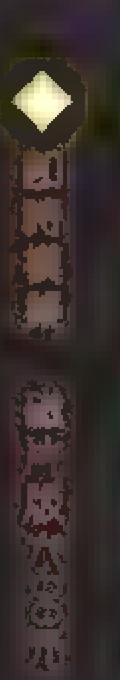
已經上市

不必再尋尋覓覓，您要的都在這兒
一次為您囊括98世界的夢幻極致




高科技的潛艦在深海中狂嘯

遊戲中可以任意選擇是否按照漫畫的劇情，搭配海江田艦長喜愛的莫札特41號交響樂，更是氣勢磅礡。




轉校生出WINDOWS版！

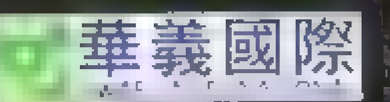
這次可以隨意變換文字、對話等視窗又增加了各種音效，麻里子的高中生活一定更加多彩多姿了！




一顆寶珠牽動七人的命運

七段幻想的故事，七位不同的主角，所有的招式和魔法皆以動畫顯示，震撼迫力更勝前作

音樂CD和遊戲一起送給你！



北區：北市吉林路144巷11號 TEL：(02)581-2671 FAX：(02)581-2690
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04)338-0287 FAX：(04)338-0284
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07)348-7350 FAX：(07)348-7354
http://www.hwaei.com.tw



妖擊隊
已經上市!
結合冒險與角色扮演的新型態遊戲
3D迷宮的探險設計，更增加探索
二十多位的隊員可以安排出勤
詭異的邪靈氣氛
可恨的妖魔！到底錯過了什麼？線索、關鍵，難道真的是・・・
華義國際
HWAEI INTERNATIONAL



皇帝
睥睨天下·不可一世的霸傲
翻開中國歷史—
誰能有漢武帝的雄才大略？
誰能有唐明皇的浪漫情愛？
誰能比漢哀帝更昏淫？
誰能比秦始皇更殘暴？
誰能再創唐太宗的貞觀之治？
誰能超越成吉思汗的歐亞版圖？
就是你！
你將成為中國歷史上，
最重要的一位皇帝。
近日登基
—萬民期待中—
問政
←指揮吏戶禮兵刑工六部尚書，建立富強康樂的國家。
休閒生活
←皇宮內有各式雕琢華麗的殿院，提供您培養各項屬性。
外交
←展現您的智慧和魄力，用軍事及外交來征服歐亞。
出京
←您想出京狩獵、微服出巡還是組成浩大儀隊巡視地方。
後宮
五大特色
全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
© 1996 C&E, INC.
台北市天母東路 86 號 3F
TEL:(02)875-4932
FAX (02)873-0475

新GAME GAME 熱報

很久很久以前，在和平的克羅亞大陸上出現了一群使用先進鋼鐵武器的種族－芬魯族。在芬魯族的對外政策下，克羅亞的另一個種族－夏德克族，就成了第一個目標。芬魯族以高度文明的先進武器為後盾，輕易地打敗了夏德克一族。

慘烈的戰爭結束以後，夏德克族的族長－嘉利安，他無奈地接受了芬魯族的鐵器文化；而芬魯族也接受了夏德克族的鍊金術文化。戰爭過後的人民，急於要過安定的生活，於是二個種族簽定了停戰協定。因此兩族維持了一段和平的日子…

百年後…

芬魯族人在優越的文明發展基礎下，將由夏德克族學來的鍊金術加以發展，把鍊金術提升至魔法術的境界。而後，更成立了以魔法為主的達斯莫德王國；而夏德克族則成立了巴魯西亞的和平王國。有一天，因為兩國邊界的一件小糾紛，原本就想要擴張領地的達斯莫德王國，以此為藉口，引起了一場大戰爭。克羅亞大陸兩百年來的和平，就這麼中斷了。愛好和平的巴魯西亞王國，在達斯莫德王國的大軍壓境下，起而反抗。可是習慣於和平而無戰備的巴魯西亞王國，在達斯莫德王國大軍前，根本是不堪一擊。最後，巴魯西亞王國的公主在戰爭後，離奇的失蹤了…

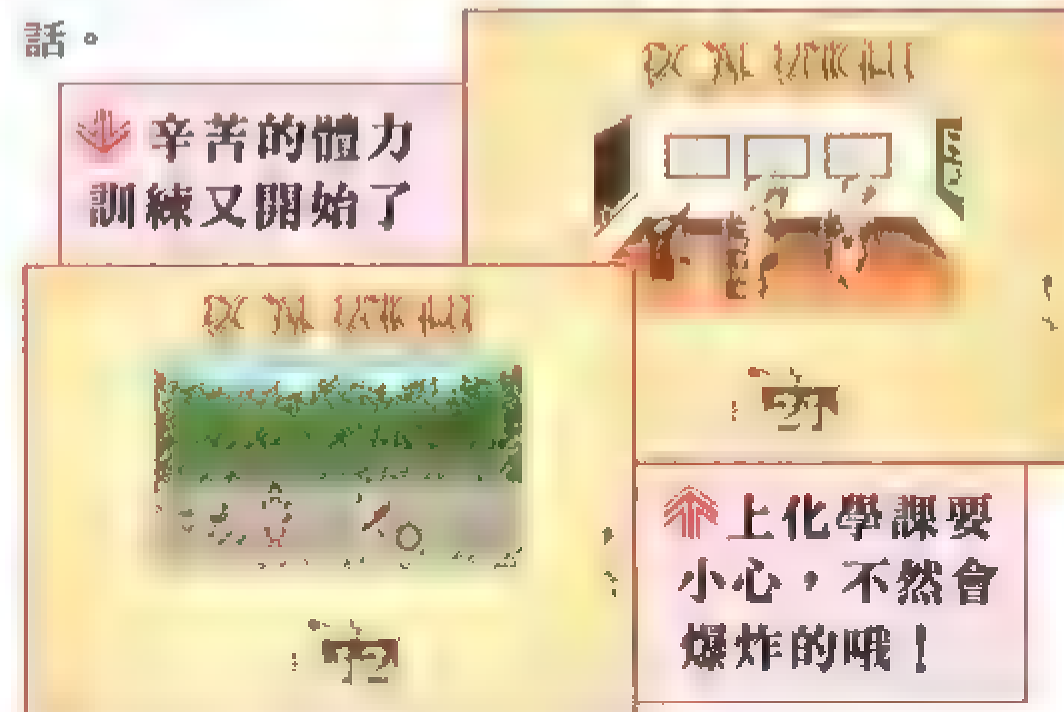


←水彩畫也是我最拿手的，那今天要畫什麼呢？

→還要上國民禮儀課真煩人。



五年後的某一天，達斯莫德王國的提督－卡斯馬，在出來打獵的時候，從一大群動物中間發現了一個小女孩，他在這個小女孩的脖子上發現了一條項鍊，有著巴魯西亞王國徽章的項鍊。卡斯馬本想殺了這個小女孩。就在這個時候，在亡國後，一直過著流浪生活的前巴魯西亞王國親衛隊司令官騙卡斯馬說：『這個女孩是我失散多年的女兒，我過著流浪的生活，就是為了尋找她，懇請大人饒了她！』苦苦地哀求著。卡斯馬則靜靜地考慮著司令官的話。



↓辛苦的體力訓練又開始了

↑上化學課要小心，不然會爆炸的哦！

最後，卡斯馬接受了司令官的要求。但是他有一個條件。就是每隔一個月，小女孩要和他兒子克里斯挑戰一次。司令官迫於無奈，只得答應卡斯馬的條件。後來，他在克羅馬的森林裡找到了一個地方，相當清靜的地方。一個可以安頓自己和公主的地方。從此，司令官身兼嚴父與慈母之職，負擔起教養公主的責任，並決心要小公主擔負起復興巴魯西亞王國的使命…

作者：四維

以女王養成爲職志

玫瑰騎士是一款多重事件的戰略養成遊戲，玩家必須要培養已被消滅的古王國『巴魯西雅』王國的公主成爲一位偉大的領袖，復興『巴魯西雅』王國，最後當上女王。爲了要達成這個夢想必須爲她擬定行程表，注意她的體力、智力…等等數值，將她調養成一位足可領導人群的女王。遊戲中除了養成外還添加了戰略的成分，每個月都會舉辦一次公主和卡斯馬的兒子克里斯的比武大賽，這場比武是考驗公主的戰鬥能力，其中除了簡單的攻擊外還有魔法的攻擊。如果玩家較重視兵器的配戴，則一般攻擊力較高；如果玩家較重視魔法的修練，則魔法攻擊力較高。這完全取決於之前的訓練方向而定。但是如果玩家只重視一方的技巧，最後公主會成爲一個女戰士而不會成爲一位好的領袖，如此還是不能達成願望。所以遊戲中除了武術和魔法的訓練外，還加了上學、旅遊、打工…等各種選項，每一種訓練都會增加不同的屬性及經驗值。當然玩家先要藉由打工賺取金錢，然後安排所要學習的課程，甚至參加旅遊增加見識還可恢復些許體力，理想固然重要，但總要有一個健康的身體才能完成理想吧！



今天要多抓些青蛙拿去賣，賺來的錢就可以買新衣裳了。

天靈靈、地靈靈，讓我飛起來吧！

每月份與克里斯的戰鬥開始囉！

遊戲中除了每個月都會舉辦一次比武大賽外，每年達斯莫德王國還會舉辦一次插花、做菜、舞蹈、文學…等各式各樣的比賽，玩家參加得獎後除了獎金優厚外，各方面的經驗值都會有不同的增加，將來公主的發展，這些因素都要算在內。



幫人家帶小狗也可以賺外快哦！

城市裡有武器店、雜貨店、餐廳等商店供你瘋狂大採購一番。

只要一朵玫瑰就可以

再來提到操作介面，本遊戲從頭到尾只要一隻滑鼠就可完成所有的操作，每個選項都有視窗，玩家看著視窗就可選擇進行遊戲，不會有複雜的鍵盤按鍵。還有滑鼠的游標是一朵玫瑰，而不是單純的箭頭。公主的模樣還會隨著年齡、穿著、心情…等的不同而有所變化，從小時的可愛到長大時的嫵媚美麗；從穿洋裝禮服到睡衣休閒服；再加上公主喜、怒、哀、樂各種的表情，這些變化就可讓玩家在視覺上有不同的新鮮感。嚴格說來玫瑰騎士不是一個單純的養成遊戲，而是加了戰略成分的戰略養成遊戲，這款新型態的遊戲將在十月底推出，玩家請拭目以待這款新型態的遊戲『玫瑰騎士』!!



看我烈火魔法的厲害！

先王！您放心，我一定會幫助小公主復國的。

新GAME熱報

紫禁城



全國首套 win 95 遊戲開發誕生了！這是由今年暑假陸續推出「七寶奇謀」、「大唐詩錄」等一系列 For Windows 遊戲的岡業資訊所推出的另一鉅作，為此，我們為您採訪到其第一手的開發資料。

開發背景

要講「紫禁城」的開發背景，不得不先提其源由，在某次公司的旅遊中，「偶然」的走進中國最神秘的皇宮內苑－紫禁城，咱們的企劃首先被其恢弘的氣勢所震懾，回國之後，彷彿忘了魂，整日閱讀有關紫禁城相關的資料，還不停的與人討論，最後，理所當然的提出有關「紫禁城」的一份企畫案。

這個CASE是想利用電腦 3D 技術，再現了中國建築智慧的結晶－紫禁城，讓玩家在遊戲時能有身臨其境的感覺，因此，如何展現紫禁城的氣勢恢弘，及場景和細緻入微的精美造型，便是美術人員的一大考驗，而且為了製作這個遊戲，美術、企劃、程式等後來又去了一趟北京，實地考察紫禁城內的擺設，所以在遊戲內，玩家將可以看到與實際擺設一模一樣的場景。

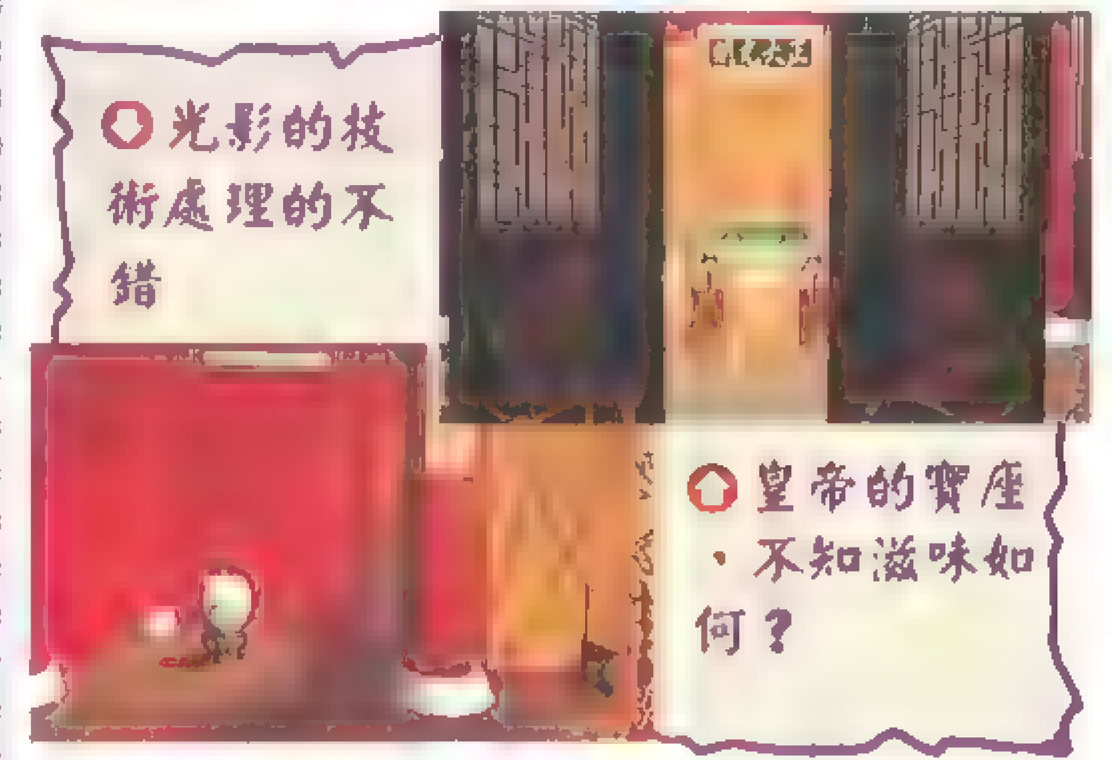
而為了使遊戲更具豐富的故事性，因此將一些民間傳說和奇聞軼事融合部份的史實，讓玩家彷彿重回歷史，去解讀當時的一些綿鐵傳說，而這又以明朝的劉伯溫與朱元璋最為人所津津樂道，所以劉伯溫與朱元璋理所當然的成為故事主角。

而為了更真實的表現朱劉二人，同時要讓劇情張力更豐富，因此決定聘請專業表演人員擔綱演出，而這項決定也促成了「真人演出與虛幻場景結合」的表現手法。



御書房一景

紫禁城外觀

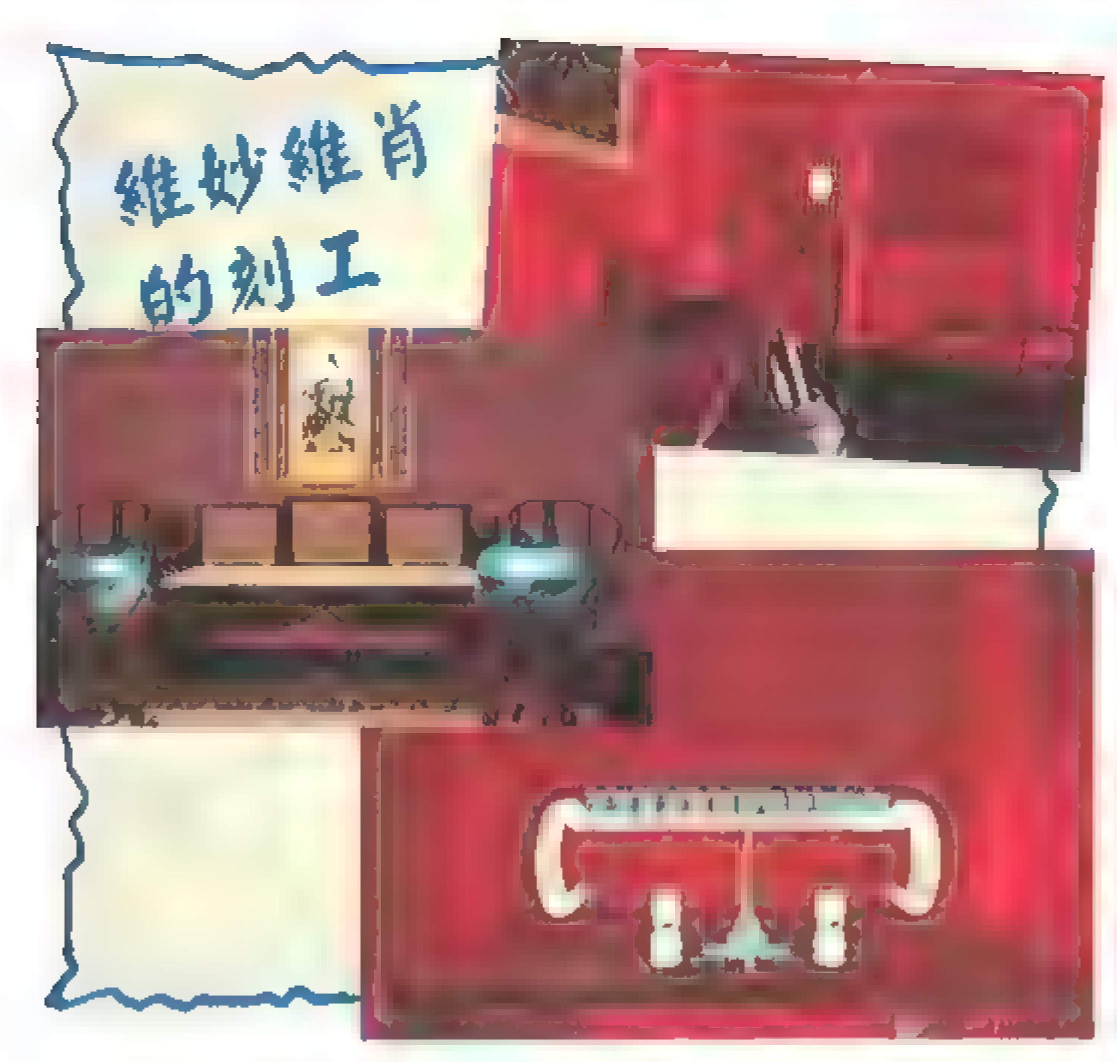


光影的技術處理的不錯

皇帝的寶座，不知滋味如何？

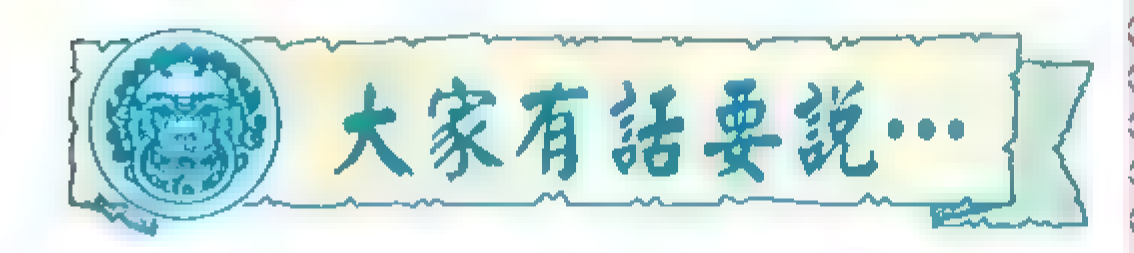
故事大綱

本遊戲的故事架構是半虛擬半史實，而且是採「後設小說」的寫法，在明朝初期，史書記載了許多不可理解的現象，例如蕈狀雲的出現、不明飛行物…等， 同時也出現了一部令後世難以理解的預言詩－燒餅歌，裏面的預言，現今檢驗起來，對過



去的歷史發展均一一應證；然而，眞正的預言如果出現在我們的面前，如果預言的內容又是在五十年、一百年之後發生的事，我們眞的能夠領悟得到嗎？而領悟了之後又能夠如何呢？「紫禁城」的故事就是要探討這樣的一個問題。於是，我們將故事背景就設在明朝開國之初，緣於有一天朱元璋夢見日月相撞，毀壞了大天，醒來之後，深感不安，於是邀請國師劉伯溫前來解夢。

劉伯溫能推會算，當然知道這裏面的玄機，但是基於天機不可洩漏，且深諳明哲保身的道理，他不肯直接明說，只請朱元璋明天一大早到祭天壇去，他將祭起「奇門遁甲」大法，讓朱元璋元神出竅，自己去尋找夢中的解答；而遊戲中的游標將轉變成劉伯溫，適時的提供遊戲的指引，玩家這一回則扮演明朝開國帝王－朱元璋，至於這個夢到底透露出什麼玄機呢？則有賴玩家你親自來解夢，不過燒餅歌的由來，將由這個夢慢慢推展開來，玩家能否立即領悟得到呢？



程式的酸甜苦辣

做完紫禁城眞的很累，但也很有成就感，遊戲的播放畫面是迄今同類遊戲中所見到的最大的，其場景遊走動畫及遊戲的播放尺寸為 640 × 360 ，同類中的〈 The 7th Guest 〉畫面為 640 × 300 ；而〈敦煌傳奇－塔克拉瑪干〉的畫面則更小。另外播放引擎速度的流暢，也是「紫禁城」的另一項成就，是採用獨特的顯示卡直接驅動技術，使得畫面的播放速度得到異乎尋常的提高。

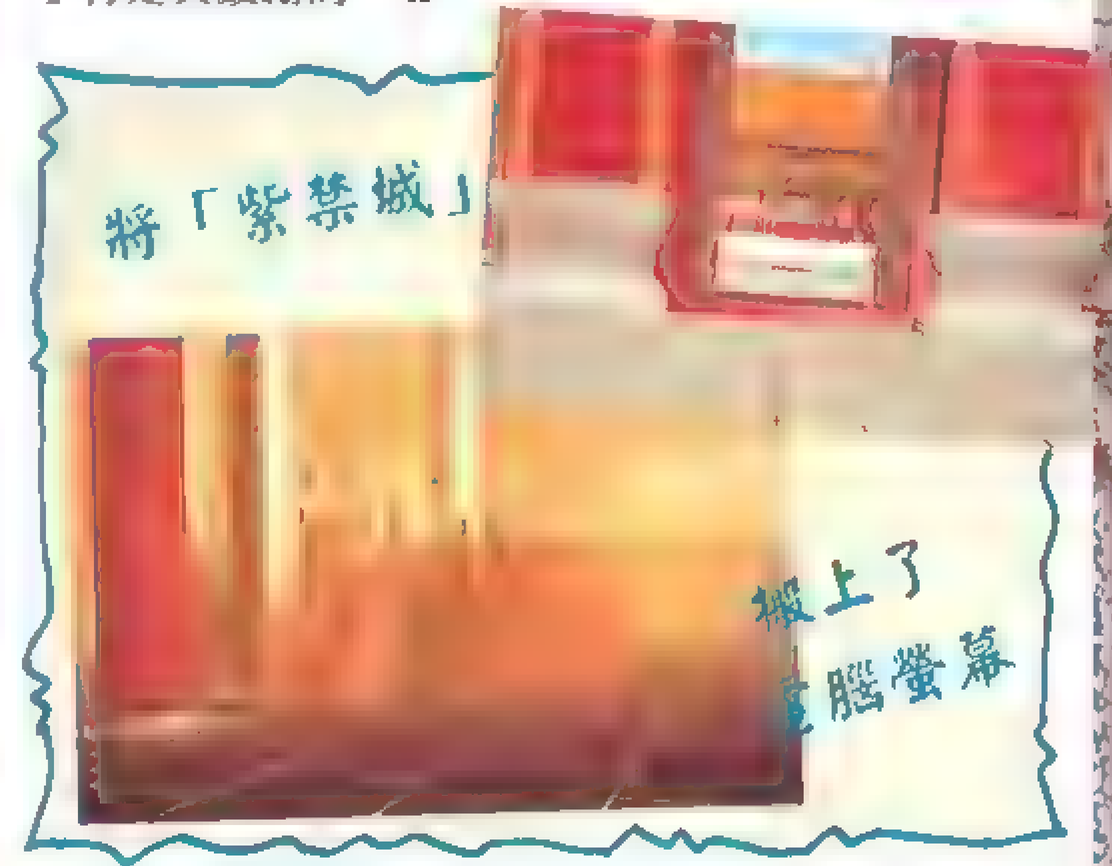
美術的血淚史

都是那個害人精死企畫搞的鬼，說什麼要到北京去玩，沒想到是要把整座「紫禁城」搬回來，那麼龐大的建築群，那麼複雜的遊走路線，害死我多少萬個腦細胞，犧牲了多少個假日…不過話又說回來，做完「紫禁城」還眞的有些給他驕傲起來，整體資料檔達 800MB 以上，玩家可以第一人稱視角，進行冒險解謎遊戲，而且與遊戲相結合的串場 VIDEO ，全部採用眞人演出，其中的辛苦就此略過不表，只是那個死企畫，下次要招待我們去那裏玩，別想會再得逞了…

企劃的小小野心

做出全世界第一套中文 WIN 95 的遊戲，當然令人興奮，這是一套 32 位元的大型 3D 電腦遊戲，USER 不僅可以在「紫禁城」中根據所設定的路線，利用 3D 立體動畫，到處遊走，在「紫禁城」各大建築群間隨意進出，還提供大量的益智性遊戲，USER 可以在遊戲的同時，利用自已豐富的想像力，解開謎團以進入下一個場景，另外値得一提的是「紫禁城」遊戲中提供的大量動畫及建築模型，製作的相當精美具有很高的珍藏價値…美術，這段話你有沒有聽到，下次我們去羅馬好嗎…

在遊戲界一片不景氣當中，國內遊戲開發業者如何去爭氣，相信是目前大家所極力去思考的問題，其實我們檢視國內外許多成功的遊戲，我們可以發現大部份的遊戲開發者，先期都先掌握自己所熟悉的題目，才能有效發揮創意，然後才有辦法推展到世界的舞台上。「紫禁城」的製作開發，有許多的創新嘗試，其結果如何，則有賴玩家的反應與市場的決定，不過，「紫禁城」是國內自行開發的第一套 WIN 95 遊戲，就這一點而言，是値得大家給予肯定與鼓勵的。





／蔡承澔

Tokyo Game Show ,96

96年東京電玩展

在日本的電玩產業中，有幾個較重大的展覽：首先是每年六月舉辦的東京玩具展（東京おもちゃショー）、其次是以展出大型電玩爲主的AOU SHOW。不過在今年又增加了一個新的展覽，那就是本次筆者前往採訪的Tokyo Game Show。

這個由CESA（ Computer Entertainment Software Association ）所舉辦的展覽，今年是第一次出現在大衆的面前。和其它展覽最大的不同，就是這個展覽完全是售票入場的，也就是說一般的玩家也可以藉由這個機會，直接看到各家遊戲公司的新作，和其他展覽明顯的區分廠商日及一般日的作法有所不同。從會場的規模看來，本次各家廠商的確也都卯足了全力，在會場中有各式各樣的不同的表演，的確是一場相當壯觀的 SHOW 。

在開幕當天，筆者和幾位好友一起坐著電車前往會場。本次展覽的會場是在被稱之爲臨海副都心的 BIGSIDE 會場舉行。這塊新的海埔新生地原本是爲了萬國博覽會所開發的，因此一切的建設都和東京那種擁擠的感覺完全不同；至於展覽的所在地更是一個相當巨大的會場，雖然此次展覽只使用了三分之一的會場空間，但是逛起來還是挺累人的。從會場中看到各家公司無不用盡心力介紹自己的新產品，更使人感覺到電玩產業是多麼龐大的產業。

在這一次的展覽中，主要的展覽項目是以遊樂器軟體爲主，以下是依遊戲平台和遊戲類型的統計表：

TOKYO GAME SHOW '96　会場レイアウト図

東2

表一：依遊戲平台分類

遊戲平台	數量
Play Station	164
SEGA SATURN	110
Windows 95 & 3.1	29
Nintendo 64	14
Super Famicom	12
PC-FX	10
Macintosh	9
GAME BOY	5
NEO-GEO	3
PC-Engine	1
其他	8

表二：依遊戲類型分類

遊戲類型	數量
模擬、策略遊戲	68
運動、格鬥遊戲	63
冒險遊戲	31
射擊遊戲	29
動作遊戲	24
角色扮演遊戲	20
解謎遊戲	16
其他	114

從這兩個列表中，我們可以看得出來目前市場上遊戲佔有數量仍然是以 Play Station（以下簡稱 PS）和 SEGA SATURN（以下簡稱 SS）爲市場的主流，無論是在支援的廠商和軟體的數量上都領先其他機種。至於在 Nintendo 64（以下簡稱任天堂 64）方面，雖然幾家主力的廠商（如 KONAMI、HUDSON 等等）都已經加入開發的行列，但是這一波任天堂的反攻是否能夠奏效，筆者個人認爲還有待觀察。現在我們就來看看各家公司展覽內容：



ARTDINK & Riverhill Soft



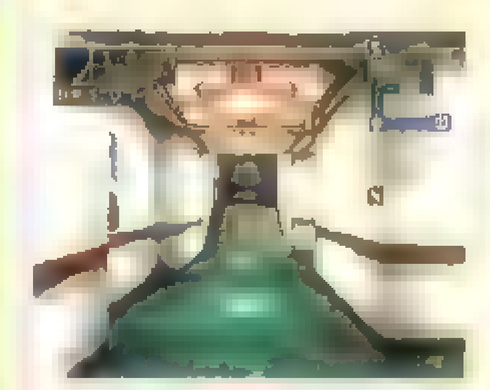
事實上，ARTDINK 和 Riverhill Soft 這兩家公司沒有什麼關係，會把這兩家不相干的公司放在一起介紹的原因，就是它們各自負責 SS 版以及 PS 版的「皇家騎士團（傳說のオウガバトル）」以及「皇家騎士團 II（タクティクス オウガ）」的移植工作。在兩家公司的攤位上主打的都是「皇家騎士團」，因此常會有逛來逛去都看到同一個遊戲的錯覺。其中 SS 版即將在九月發售，在筆者要離開日本之前，遊樂器專賣店都已經掛出了接受預約的海報，若是預約的話，還可以獲得一套精緻的塔羅牌。



ATLUS



ATLUS 在會場中的主力商品是「女神異聞錄 PERSONA」。由於上市的日期將至，因此在會場中可以看幾乎是成品的體驗版，這個 PS 上的女神轉生可以說是許多玩者所期待的，筆者也稍微試玩了一下，在整體的感覺上和 SS 版差不多，但最大的不同就是戰鬥時的視角。在採用可以看到全場的視角之後，整個畫面顯得更加地華麗，特別是一些魔法的效果，的確和 SS 版有很大的不同。







另外一個引起筆者注意的產品，便是 SS 版的「プリクラ大作戰」，這是一個過關式的動作遊戲。遊戲的主角是格鬥遊戲「豪血寺一族」中的クラ






ラ，故事是敘述クララ回到自己的故鄉進行一連串的冒險，並且使用各式各樣的道具以及攻擊來突破重重的危機，是一個畫面很華麗的動作遊戲。





イマジニア



在這個攤位中，最引人注意的就是「超空間ナイタープロ野球キング」。這是任天堂 64 第一個棒球遊戲，所有的人物都是以多邊型構成，在動作上相當地細緻。遊戲中最有趣的，是這些球員的表情；遊戲中的球員資料也是經過日本野球機構所授權，因此喜歡日本職棒的玩家，可能會很期待這個棒球遊戲吧！



VIRGIN



在這一次的展覽中，VIRGIN 一口氣展出了十幾款不同的軟體，除了支援 PS 以及 SS 外，還有幾個 Windows 的軟體。其中比較引人注意的是「THE DEEP ～失われた深海～」，這是一個海底的冒險遊戲，玩者將在海底下面臨無數神秘的謎題，並且體驗那種深海的壓迫感。

另外，同時將在 PS 以及 Windows 95 上推出的「 Time Commando 」也是一個採用 3D 視角的動作冒險遊戲，是一個玩起來很像「鬼屋魔影（Alone in the Dark）」的冒險遊戲。玩者所扮演的主角將會經歷八個不同的時代，每一個時代都有不同的武器以及不同的敵人在等著你的來臨，由於地形是採用多邊型加貼材質的作法，因此效果很驚人。



SNK



無論怎麼說，NEO-GEO 還是 SNK 的主力。在這一次的展覽中，兩款軟體「 King of Fighters '96 」以及將要推出的 SNK 第一個角色扮演遊戲「眞侍魂・武士道烈傳」都是 SNK 的主力產品。不過隨著市場佔有率的降低，以及 PS 和 SS 在市場上的佔有率越來越高，使得原本應該只會出現在 NEO-GEO 上的軟體，也不得不向其他兩台主機靠攏。

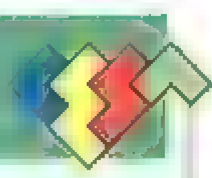




目前「餓狼傳說」、「侍魂」的系列作品都已經出現在其他的主機上了，就連「眞侍魂・武士道烈傳」來說，也已經公佈了將要移植到 PS 以及 SS 上面的計劃。也許是爲了減低其它主機版本對自己的傷害，「眞侍魂・武士道烈傳」將採取不同機種會有不完全相同劇情的作法，也就是將原本規劃的三大章劇情以兩個兩個爲一組分配到一台主機上，形成只玩一種主機就不能體驗所有劇情的作法。這種作法是不是較好呢？就請各位讀者自己判斷吧！



ENIX



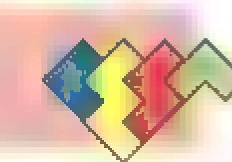
以「勇者鬥惡龍系列」著名的 ENIX 在這一次的展覽中只有兩項新的產品，一項是超任版的「勇者鬥惡龍Ⅲ（Dragon Quest 3）」、另外一項是任天堂 64 的「J 計劃Ⅱ（Wonder Project 2）」。

在許多的勇者鬥惡龍迷的心中，「勇者鬥惡龍Ⅲ」絕對是第一流的作品，而且無疑的也是該系列中第一名的作品。但是畢竟那是一個相當早的作品，許多玩者可能根本沒有接觸過；而且以目前的眼光來看，在當時紅白機的水準也無法和現在強調聲光效果的遊戲相比，因此能夠在超任上重新製作三代，一直都是許多玩家的夢想，現在這個夢想終於要實現了。

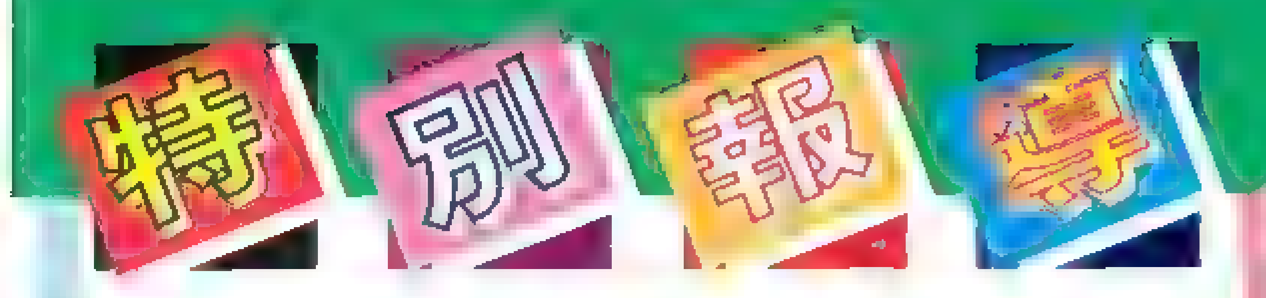
至於任天堂 64 的「J 計劃Ⅱ」則是延續超任當時一代的遊戲，其中遊戲的主角由一名小男孩轉變爲小女孩，特色則是頭髮上夾著兩個巨大的衣夾（在會場可以看到許多打扮相同的展示小姐）。遊戲的內容是教育小女孩，因此玩家要明確地指示什麼樣的事情是對的，什麼樣的事情的錯的，從這樣的一來一回中教育小女孩，可以說是相當特別的遊戲類型。



NEC&NEC-HE



雖然 PC-FX 在市場上的競爭力已經節節下降，但是 NEC 似乎還沒有完全放棄它。在這次的展覽上，還是有許多款遊戲軟體即將發售，除了一些原本就報導過的遊戲軟體外，還有幾款新出現的。不過以目前市場的主力已經確定是 PS 和 SS 的時候， NEC 這種作法是不是能夠起死回生呢？



NEC InterChannel



在這個攤位上，展示的遊戲軟體仍然是以「同級生～if～」以及「卒業Ｓ」爲主。除了這兩個軟體之外，一個全新的 SS 遊戲「センチメンタル・グラフティ」也有一些介紹。從遊戲的介紹看來，這是一個類似「同級生」的遊戲（當然沒有 H 的成份），玩者所扮演的主角，在小學四年級到中學三年級的這幾年之間，將會遭遇十二位個性不同的女主角，然後發展出各式各樣的故事。

エポック社



這也是一家已經宣佈加入任天堂 64 軟體開發行列的公司，在會場可以看到「小叮噹（ドラえもん）」的展示畫面，沒有想到小叮噹和大雄用 3D 的方式繪製會顯得這麼可愛。在展示畫面中，小叮噹、大雄、技安、阿福、以及靜宜都有出現，全方向的視角以及多變化的場景，可能是本遊戲最吸引人的地方。



オークスヘブン

這是一家以經營連線角色扮演遊戲爲主的公司，該公司運用通訊網路架設了一個可供多人遊玩的角色扮演世界，整個遊戲玩起來的感覺很像 MUD，最大的不同就是有繪圖頁的畫面，因此使得遊戲相當地有趣。在該公司的攤位中，有一塊相當大的區域提供參觀者試玩，不過若是要正式加入的話，每一分鐘的收費是 15 日元，因此算算若真是玩起來，恐怕也是相當可怕的負擔喔。

CAPCOM



和以往的展覽一樣，在 CAPCOM 的攤位中央一定有個巨大的挑戰擂台，提供玩者上台和該公司的員工比賽，勝利的話就可以獲得特別的獎品。在擂台上，「快打旋風 ZERO2（ Street Fighter ZERO 2 ）」、「快打方塊（ Puzzle Fighter 2 ）」、以及 CAPCOM 以 3D 技術開發的最新格鬥遊戲「 STAR GLADIATOR 」都是比賽的項目。筆者曾經上台試玩「 STAR GLADIATOR 」，但是很不幸地敗給該公司的員工。



在展示的產品中，最引人注意的就是「快打方塊」了。在這個集合了 CAPCOM 格鬥遊戲角色的解謎遊戲中，玩著類似魔法寶石的遊戲。但是當玩者消掉一些方塊的時候，中央的角色就會施展出各自在格鬥遊戲中的必殺技，再加上 SD 化的可愛造型，使得這個遊戲一下子就成爲參觀者注目的焦點。這個遊戲的大型電玩版已經出現在各地的遊樂場了，至於 SS 以及 PS 的版本也將要發售，請各位期待。







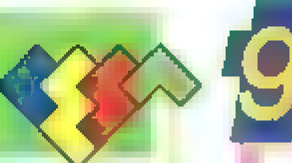




此外， CAPCOM 第一個 3D 的格鬥遊戲「 STAR GLADIATOR 」的 PS 版也快要上市了。其實若是以其他類似的格鬥遊戲來比， CAPCOM 的這個格鬥遊戲並不是很完美，但是畢竟這是它們踏出 2D 的第一步，也許經歷這個遊戲的磨練後，「 Street Fighter 3 」就能以很完美的情況出現在各位玩者的面前也說不定呢！



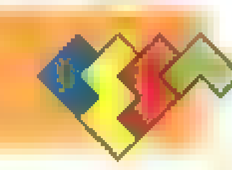
GAME ARTS



「GRANDIA」這個華麗的角色扮演遊戲是GAME ARTS 的重頭戲，這是一個有著可變視角的角色扮演遊戲（似乎目前新的幾個角色扮演遊戲都是採用這樣的模式），有著相當嚇人的外觀；此外人物的動作也很靈活，無論是走路、跑步、跳躍等各式各樣的動作表現得活靈活現的。戰鬥時我方以及敵方的角色在同一畫面上展開大混戰也是一大特點，完全推翻傳統角色扮演遊戲雙方各站一角的傳統方式，看樣子，本遊戲又會在玩家之中引起廣泛的討論吧！



KOEI

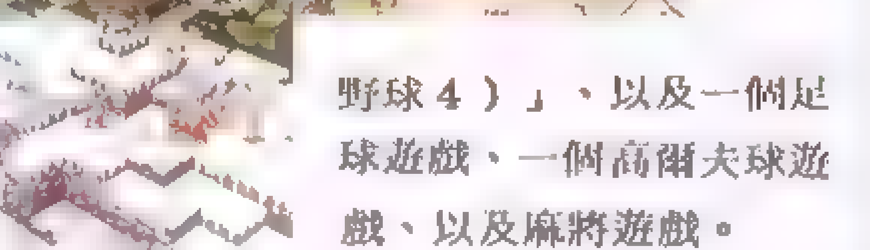


KOEI的展出項目相當地雜，除了有Windows 95 版的「大航海時代Ⅲ」，以及以歷史人物為主角（你沒想過織田信長也會跑來打高爾夫球吧）的高爾夫球遊戲「ゴルフ大會」，以及從電腦版移植到遊樂器上的「三國志V」、「Winning Post 2」、「麻雀大會Ⅱ Special」、「水滸傳・天命の誓い」等遊戲。

在 KOEI 的攤位上最特別的遊戲就是以三國人物為主角的 3D 格鬥遊戲「三國無雙」，沒有想到 KOEI 終於也踏進了格鬥遊戲的領域。在展示版中可以看到趙雲、關羽、張飛等人使用武器格鬥的過程，感覺似乎又是一個以武器為主的格鬥遊戲。這個將在 PS 上推出的格鬥遊戲，是不是能夠發揮它的吸引力呢？由於目前發售的日期還遙遙無期，因此我們就等著看吧！

KONAMI

KONAMI 在這一次的展覽會場中有著相當大的攤位，在攤位的中央還隔出了一塊稱之為コナミシアター的地區，參觀者需要排隊進入，才可以看到它們的新 Game 介紹。在這個介紹中包括有幾個任天堂 64 的新產品，像是「大盜五右衛門 5（がんばれゴエモン 5）」、「實況野球 4（實況パワフルプロ野球 4）」，以及一個足球遊戲、一個高爾夫球遊戲、以及麻將遊戲。



在看過這些新 Game 的介紹之後，參觀者可以得到一張ときめき中詩織的海報，以及一份可以試玩「ヴァンダルハーツ」的試玩卡，這個 KONAMI 即將在十月推出的策略遊戲。遊戲中所有的地形都是以 3D 的方式表示，因此玩者可以自由調整遊戲的視角。和其它遊戲最大的不同處，就是遊戲中有著可怕的光影效果，也就是說隨著角度的變換，地圖上的明暗面也會跟著改變。

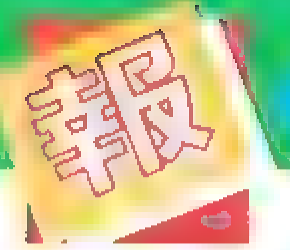
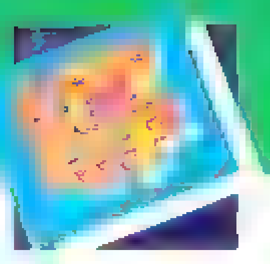
COMPILE



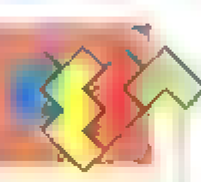
在 COMPILE 的會場上，一如往例還是在進行「ぷよぷよ大賽」。在這個大賽中聚集了來自各地的高手，比賽經常都在一分鐘之內就可以分出勝負。筆者一時手癢也參加了這場比賽，結果遇上一個高手，果然不到一分鐘就被九連鎖打敗了。





SQUARE



自從 SQUARE 投入 PS 的陣營之後，出手好像變得相當大方了。在這一次的展覽中，有著相當大的展示場地。在會場中有著巨大的體驗場所，裡面可以讓參觀者體會一下該公司新遊戲「 TOBAL No.1 」以及即將在年底推出的「 Final Fantasy 7 」。

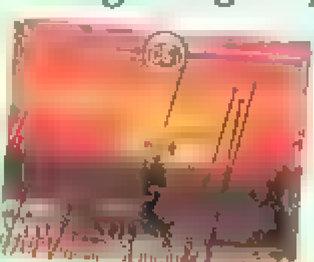
在攤位的正中央有一個巨大的螢幕，不停地撥放著即將要推出的幾個遊戲（內容和在 TOBAL No.1 所附的體驗版的內容相同）。在攤位的另一角，則不斷地發放「 Final Fantasy 7 」的體驗版光碟。從整個攤位的氣勢上看來， SQUARE 已經成爲 PS 最重要的一部份了。



SEGA



和上一次在玩具展中的攤位比起來，SEGA 這一次的攤位明顯得小了許多。不知道是不是新的產品並不多，一些展示了軟體像是「サクラ大戦」、「 Fighting Vipers 」、「 Virtua COP 2 」等等都是相同的。比較不一樣的就是這一次所展示的「 Fighting Vipers 」已經是相當完整的版本了，所比起上一次玩具展看到的那種半成品來說，玩起來的感覺雖然比不上大型電玩，但是以家用的遊樂器來說，也算是不錯了。









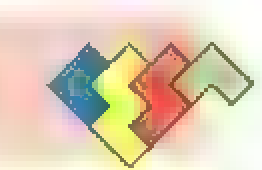
在展示的軟體中比較新的，可以算是「電腦戰機 VIRTUAL ON 」了。這個在遊樂場很受歡迎的對戰型遊戲，在移植到 SS 之後也已經有了最基本的雛形了。爲了要配合該遊戲的特殊操作方式，也將會推出專用的控制器。除此之外，由於本遊戲的特色就是多人對戰，因此目前也計劃將在 X-BAND（一個 SS 的對戰網路系統）上提供通訊對戰的功能。據會場的說明人員表示，除了以上的幾項特色之外，還會爲 SS 版增加某些新的特色，讓遊戲能夠有更多的特色。



此外，當時在 MEGA DRIVE 上非常有名的角色扮演遊戲「光明與黑暗（ Shining and Darkness ）」也即將要推出新一代了。在這個名爲「 Shining the HolyArk 」的遊戲中，除了保留原本以 3D 爲主的遊戲架構外，還大幅地增加遊戲內容的場所。在戰鬥畫面部份，除了精彩的法術效果，每一次人物攻擊敵人的時候也都會表現出各自的戰鬥動作。加上敵人的動作也豐富了許多，這個遊戲看樣子也會是個令人期待的大作。



SETA

SETA 的主力產品是由漫畫改編的「暗黑破壞神（ BASTARD ）」，這個遊戲可以說是標準的改編作品，遊戲中處處可見漫畫中的人物以及角色的特色。不過這個遊戲所採用的是新編的故事，玩

者所操控的主角會在一個太空船中行動（類似DOOM 的畫面），然後在遭遇敵人的時候才切換到戰鬥畫面。

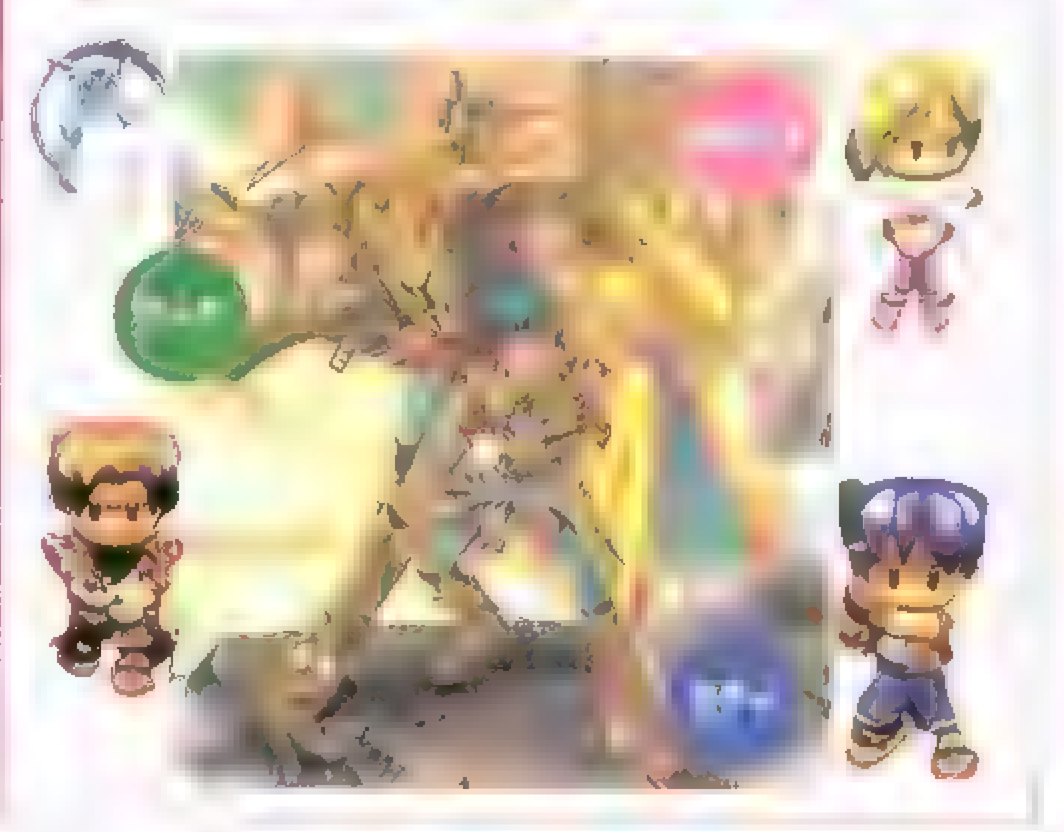


在戰鬥畫面中，玩者可以盡情地使用每一位角色的必殺技，從手邊所取得的資料看來，據說會有將近一百五十種的必殺技（奇怪了，漫畫中好像沒有這麼多招式？），因此可有得瞧了。

SONY Computer Entertainment

在 SCE 的攤位上展出的全是 PS 的主力商品，「ARC The Lad 2」是延續前作的策略遊戲，





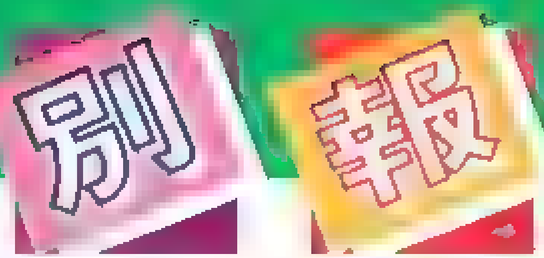
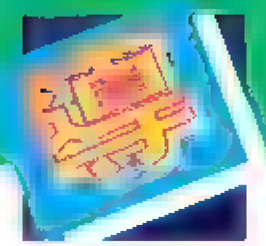
前作可以說是 PS 推出時的主力商品之一，不過遊戲的結局總讓人感覺這是個未完成的作品；現在的二代將要為玩者解說一切的謎題。另外一個另人期待的作品是「WILD ARMS」，這是一個以多邊型來表現戰鬥畫面的角色扮演遊戲，整個遊戲最大的特色，就是在戰鬥畫面時所有的人物都是以多邊型來表現的，因此可以自由地切換各種的視角。

另外，從 PS 發售前就一直說要同步上市的「Princess Maker 3」終於也有了可以試玩的版本了，同時本遊戲也正名為「プリンセスメーカーゆめみる妖精」。整個畫面的表現很類似二代，不過在動畫的規模以及視角上都有很大的改變。



而由漫畫改編的格鬥遊戲「神劍闖江湖（るろうに劍心）」也是一個以武器為主的格鬥遊戲。雖然遊戲中人物的多邊型處理得不是很精緻，但是看到漫畫中的主角拿著逆刃刀和對手砍來砍去，總是有種莫名的激動。



特別報導



TAITO



TAITO 的主力產品是「PSYCO FORCE」，這是一個以超能力者爲主角格鬥遊戲。不過遊戲中的人物雖然是採用 3D 多邊型的方式來表現，但是格鬥的方式卻偏重於氣功的對打，因此少了些格鬥的感覺。該公司的另外一個主力產品「東京 SHADOW」是個冒險遊戲，除了有知名的小說作家來編寫劇本外，也請了明星來參與演出，喜歡冒險遊戲的玩者應該會喜歡的。



T&E SOFT

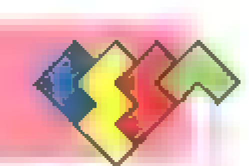


即將在任天堂 64 上登場的「CU-ON-PA」是一個解謎遊戲，遊戲的規則是玩者要翻動自己所控制的顏色方塊，去清除畫面上相同顏色的方塊。由於在方塊翻動的時候還要考慮如何才能翻到正確的一面，因此玩起來很花腦筋，但的確是個好玩的解謎遊戲。





TECMO

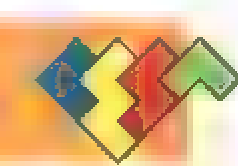


在 TECMO 的攤位上，可以看到一個相當不錯的人型格鬥遊戲，這個名爲「DEAD or ALIVE」的格鬥遊戲，是第一個使用 SEGA MODEL 2 大型基板所設計的格鬥遊戲。由於 SEGA 的 MODEL 2 基本可以說是相當不錯的一塊硬體，因此所展現的效果也很驚人。





電波新聞社所展出的並不是軟體，而是轉接訊號到電腦螢幕的硬體設備。這個稱之爲「XRGB-1」的硬體，可以將遊樂器所輸出的各種訊號經過變換後，輸出爲一般電腦螢幕所能夠接受的訊號。筆者個人就買了一套回來測試，AV 的訊號雖然和一般電腦所用的 TV-CATE 差不多，但是若是以 S 或是 RGB 的訊號輸入時，顯現的感覺就不是電視螢幕所能比較的了。不過這硬體的價格可不便宜，標價要日幣兩萬多呢！



NAMCO 在會場展出的新遊戲並不多，就只有「SOULEDGE」PS 版這一項，不過同時它們還推出一支名爲「NAMCO JOYSTICK」的格鬥專用搖桿，同時還在會場舉辦該公司的各種格鬥遊戲的格鬥比賽，由穿著像鐵拳二中風間準一樣的小姐和參觀者比賽，若是打勝就有特別的禮物。在這裡筆者見識到了日本人對於角色的狂熱，有一名使用 KING 的參賽者不但全身打扮得像 KING 一樣，就連頭上也套著一個豹的頭套，眞是嚇人呀！





HUDSON

雖然 HUDSON 也加入了任天堂 64 的開發行列，但是在會場並沒有看到有關任天堂 64 的任何產品；不過從書面資料上看來，該公司即將把最暢銷的產品「 BOMBER MAN 」移植到任天堂 64 上，不曉得變成多邊型的「 BOMBER MAN 64 」會是怎麼樣的情況。

在會場的中央，巨大的螢幕正在進行著「 SATURN BOMBER MAN 」的比賽，這個可以十人一起進行的版本，在多人同時進行遊戲時顯得特別好玩，看會場中那些參觀者玩得意猶未盡的樣子，就知道這是一個成功的產品。







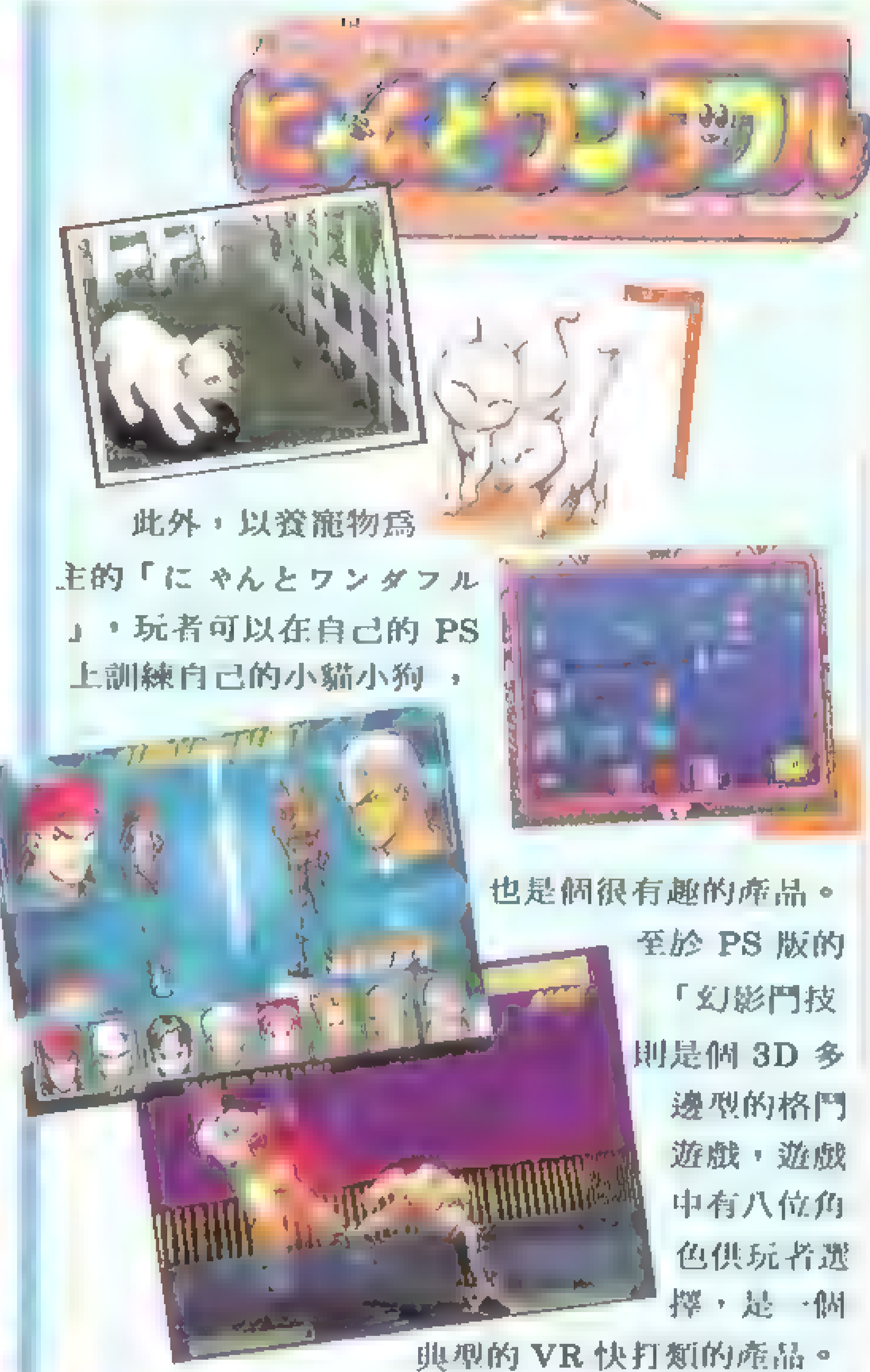
BANPRESTO

在 PS 上全新設計的「新 Super Robot 大戰」將是一個讓玩家抓狂的新作。在遊戲中將會出現一百二十名有頭有臉的角色，加上全比例的正常尺寸，看樣子一大堆的卡通迷又要辛苦了。









此外，以養寵物為主的「にゃんとワンダフル」，玩者可以在自己的 PS 上訓練自己的小貓小狗，也是個很有趣的產品。至於 PS 版的「幻影鬥技」則是個 3D 多邊型的格鬥遊戲，遊戲中有八位角色供玩者選擇，是一個典型的 VR 快打類的產品。

在整個展覽會場中，到處都擠滿了參觀的人潮。由於這是一個讓玩者可以看到未發售遊戲的最好機會，再加上展覽也開放售票，因此會場中可以看到一大堆的玩家一大早就趕來會場。據最後主辦單位所統計的資料表示，在三天的展覽期間，總共有十一萬的參觀者，眞不愧是一個盛大的展覽會。

不過在看完展覽後，筆者的心中總是有一些感慨。想想我們國內的展覽，每一次擠得亂七八糟，但是會場中沒有什麼新的東西可以看，大家總是把展覽當作大賣場看待，完全失去了舉辦展覽的意義了；反觀日本，本次的展覽雖然不能賣東西，又是對一般的玩家開放的，仍然有許多新的產品、新的軟體可以看，使得展覽能夠發揮最大的功效，這才是舉辦展覽的眞正目的吧！

附註： 如果說各位讀者對於這個展覽還想知道更多的資料的話，可以到展覽單位的 HomePage 去看看。

Tokyo Game Show 的 HomePage 位置是 URL:http://www.wnn.or.jp/wnn-g/ 。



遊戲世界的創

ORIGIN —Richard Garriott一手建立的知名遊戲公司，在玩家心目中「創世紀」（ Ultima ）與銀河飛將（ Wing Commander ）等系列作品，已儼然成為鉅作的代名詞。本刊為服務讀者，不惜斥資，特派專員前往位於德州奧斯丁的 ORIGIN 總部，專訪Richard Garriott、多位知名遊戲的製作人和已離職的 Chris Roberts （銀河飛將Ⅰ～Ⅳ的製作人），內容豐富，精彩可期。不過更榮幸的是：

本刊是亞洲目前唯一能專訪Richard Garriott的中文刊物。

造者 ORIGIN



採訪與撰稿：汪[illegible]宇

Interview & Article by：[illegible] Allen, C.Y. [illegible]

資料蒐集：劉稼禹

Pre-interview research：[illegible]





奧斯丁之旅

Orgin 總部，座落於德州的奧斯丁，一幢佇立於半山腰上的辦公建築，面對著秀麗的風景，令人心況神怡。清新的空氣，徐徐吹來的微風，加上背山望水的絕佳地位，塑造了這一家遊戲界的傳奇公司。 Origin 的員工在這樣的自然環境下心無旁鶩的設計遊戲。因此該公司旗下所生產的遊戲在市場上皆有不錯的成績，如銀河飛將、創世紀、十字軍…等等產品。這樣一家的公司，其真面目一向蒸上了一層神秘的面紗，在美國是如此，在臺灣的玩家更無從了解這一家公司了。


外觀 Origin的建築

在進入大門後，公關部經理 David Swofford 拿出了一張員工識別證，在門旁邊感應器上接觸一下，門便打開了。據 David Swofford 表示，在 Origin 內部的儀器相當值錢，如果尚在發展的程式碼若被盜去就不好了，因此在 Origin之中裝設了最複雜的保安系統。如果強行闖入的話，歹徒也得要想辦法穿過重重的動作偵測器，如果被觸動偵測器的話，所有的出口都將封住而將歹徒困在裡面。

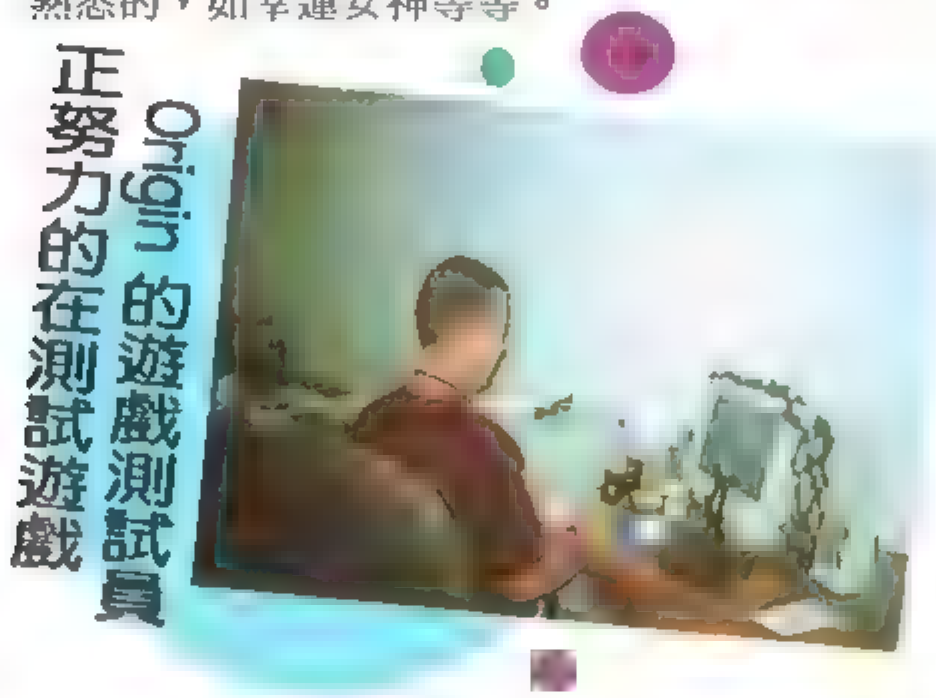
首先來到了市場行銷部，筆者看到牆上貼滿了有關 Origin 的遊戲雜誌以及攻略本的封面被貼在牆上。David 表示他的工作就是將所有雜誌上有關 Origin 遊戲的報導建檔輸入電腦資料庫之中，筆者使用了一下，發覺所有在本刊有關他們的報導都被掃描成為一張一張的圖檔，存在Origin的資料庫中。接著 David 打開了一道門，裡面有好幾臺最高級配備的電腦並且還有 Sega Saturn 、 Sony Playstation 、以及 Nintando 64等機器，以及上千套的遊戲放在架子上。據 David 說，市場行銷部最重要的就是要對現今的遊戲市場產生瞭解，這也就是為什麼公司在這裡設立了一個遊戲室，並且規定行銷部員


市場行銷部的一景

市場行銷部的電玩室

工每周要玩一定時數的遊戲。

接著來到 QA 部門，所謂的 QA 就是遊戲測試員。 Origin 僱用了約 50 個專業的遊戲測試員，David 表示，專業的測試員與業餘的最大不同就是知道如何去找出遊戲的臭蟲，並且更知道要如何敘述才能程式設計師了解具體的狀況。QA 的人大多都是年青人，而且好玩的是，那裡貼有許多日本動畫的海報，很多都是臺灣玩家很熟悉的，如幸運女神等等。

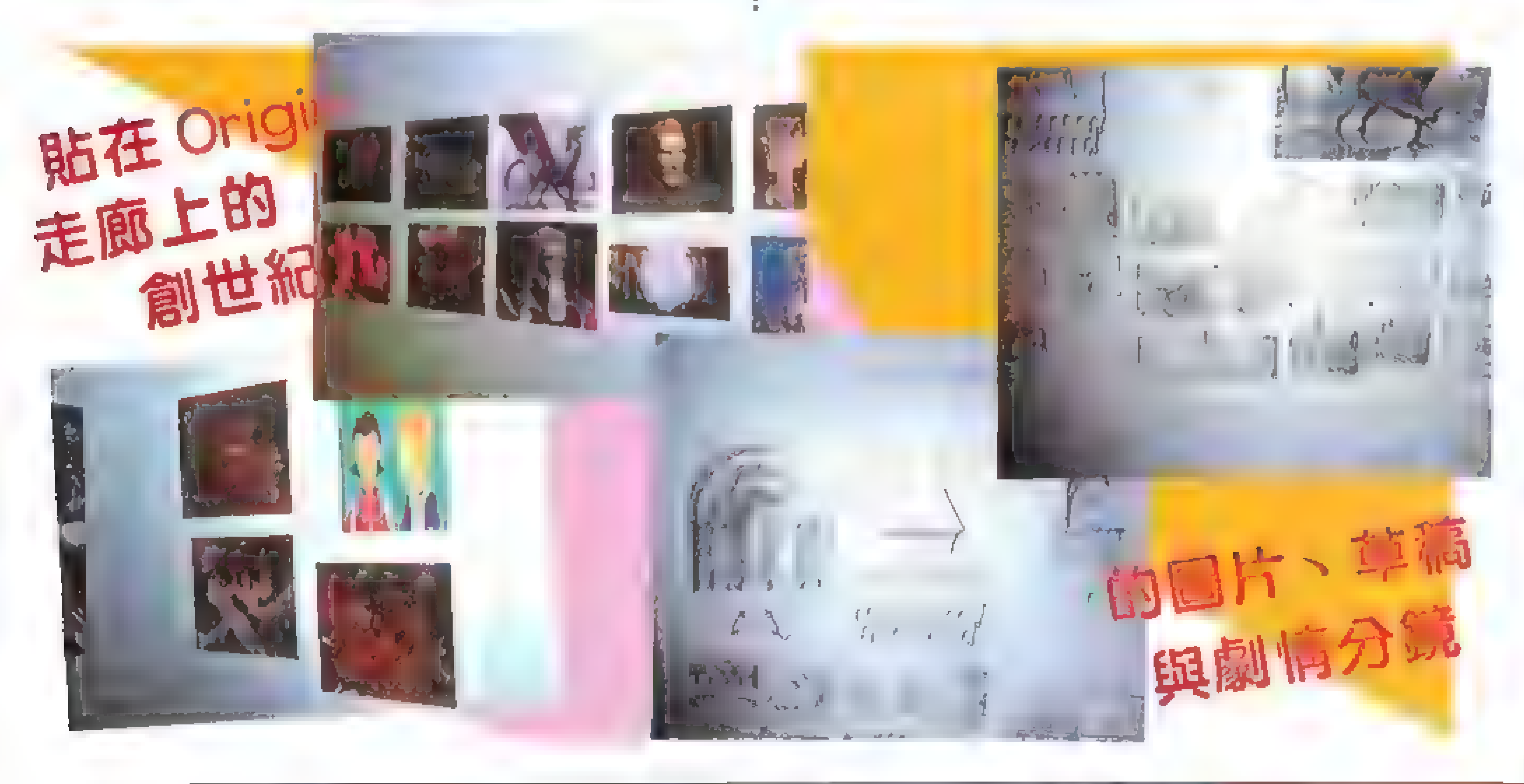

正努力的在測試遊戲 Origin 的遊戲測試員

在 QA 的旁邊就是 Origin 的技術支援小組，在美國每一家遊戲公司都有技術支援小組，讓消費者可以詢問任何有關遊戲的問題。而 Origin技術支援小組的原則，則是在玩家解決問題之前不能掛電話， Origin 有義務幫助他們直到能夠使用遊戲為止。但是有 70% 的電話打來的都是對電腦一無所知的玩家，例如當技術人員問對方使用什麼作業系統時，通常的回答是：「我不知道，可是開機後會有很漂亮的圖案。」不然就是問對方有多少記憶體時，居然回答不知道什麼是記憶體，甚至還有人用 Apple 電腦然後買 PC 版的遊戲。「在美國一般人對電腦的認識並不深」David 表示。筆者也有同感，在美國的同學從來都分不清處記憶體與硬碟有何不同，看來臺灣的玩家可強多了。

接著 David 帶我進入一間看起來像娛樂室的地方，有乒乓球桌、撞球桌、電影螢幕、以及很多很多的大型電玩。「當員工累的時候，就可以到這邊來休閒一下，在 Origin 就算整個上班時間都在這邊也沒有人會管你，因為我們不是那種要求員工坐在位子上 8 個小時的那種公司，上下班也都不用打卡，也就是說愛來不來都隨便你，但是，我們是一個相當著重進度的公司，如果沒將份內的事作好，那明天就不用來上班了；反之，如果你已將事情都做好了，那不來上班也不會有人來管你。」David 如此表示。


這就是員工休閒室

筆者來到樓上，這邊的格局都是一間間的小房間，每個人都有自己的小辦公室。在走廊上貼得滿滿的圖片，仔細一看，原來是創世紀 9 的畫面以及劇情分鏡設定圖。 Origin 的人都很可愛，他們若看到了什麼好玩的東西，就會將其貼在自己辦公室的門上，筆者看到了一張超級大型的交叉字謎（ Cross Word Puzzle ）在一扇門上


貼在 Origin 走廊上的創世紀九的圖片、草稿與劇情分鏡



，每一個走過去的人都會填上一個字，據聞已經貼半年多了還沒能全部解開。

走進一間辦公室，發現有位美工正在使用 SGI Indigo 的圖型工作站處理遊戲的圖型。「這將是長弓直升機的資料片 Flash Point Korea 中會看到的圖型資料」 Brian G.Smith 表示「我來 Origin 之前是電影公司的道具製作！」他展示了使用紙板所製作的太空船模型給筆者看，那艘紙糊的船不但看來很棒，而且小地方都可以動咧，還會有五彩繽紛的燈光喔！



Brian G.Smith 所製作的太空船模型

接下來筆者參觀了好幾個地方，所有的人都被一間間的小房間隔開，那如何一起寫遊戲咧？Origin的中央有一部很強大的網路伺服器，裡面有超過 1TB （也就是1024GB）的硬碟空間。而連到每個房間的不過是 Client 而已。拿創世紀九而言，因為資料是存在中央電腦中，所以工作人員可以同時經由自己的電腦修改在中央的程式。 Origin 精心的設計了一套程式發展的網路程式，讓所有的遊戲人員分工卻又不會產生同時修改遊戲的某部份的情況。例如，當有人在修改戰鬥模式的程式碼時，其他的人就無法存取一切有關戰鬥的部份。這樣一來，所有的人就可以同時修改不同的地方卻又不會發生兩段程式無法融合或是其他因分工所造成無法整合的問題。



筆者在 Origin 的前廳留影

接著筆者來到了 Origin 放置中央伺服器的房間，裡面置少有 20 臺 Sun 的網路伺服器以及 40 臺的 IBM 網路伺服器。在整個 Origin 的辦公室中，一共有超過六百臺電腦連在網路上，所以高速的網路伺服器是絕對必要的。至於 Sun 的機器則是為了線上創世紀所設立的，現在 Origin對外的連線至少有八條 T3 電纜。「為了能夠同時以高速服務兩、三千個玩家，八條 T3 電纜還稍嫌不夠咧！」David 表示。目前 Origin公司佔地 81,000 平方呎，共有 Pentium 90 電腦四百五十臺、 Pentium 133 電腦三百臺、 Pentium 166 電腦二百臺、 SGI 電腦七十台、以及二十臺的 Sun 網路伺服器。



Origin 的遊戲收藏

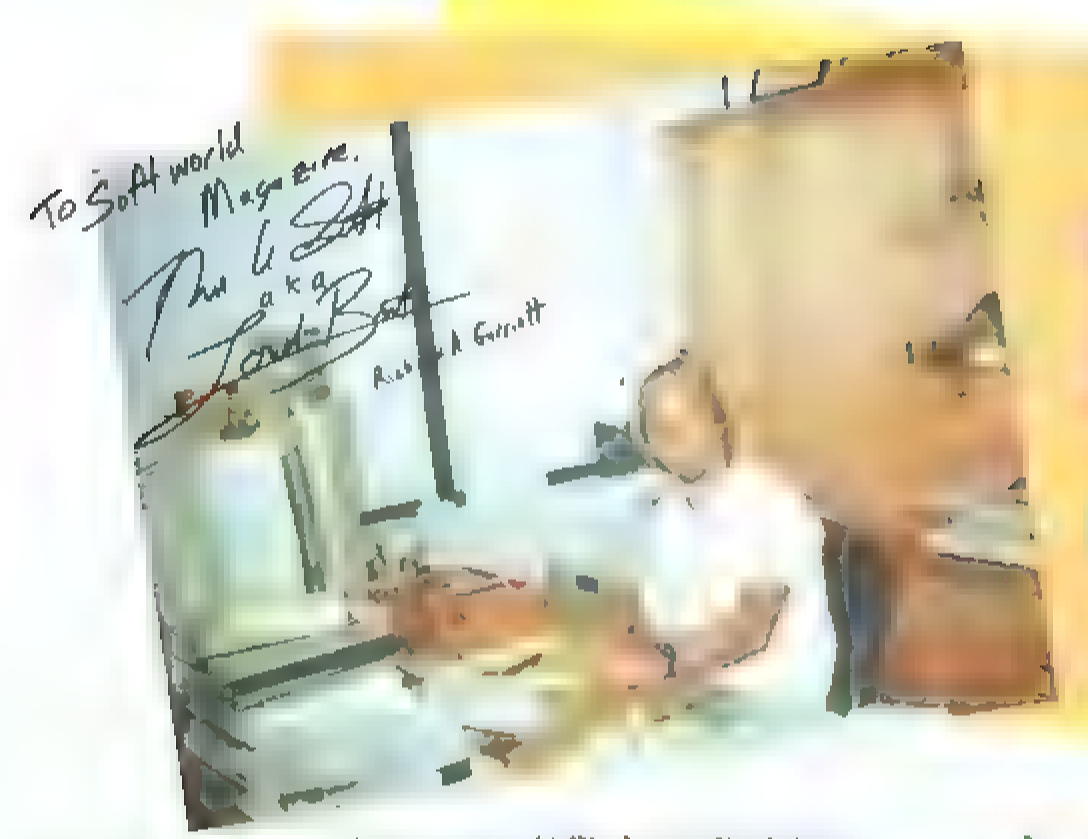
由於已是中午時間，筆者便於 David Swofford去 Origin 員工最愛光顧的店裡吃中餐，據聞德州佬凡事都喜歡大，果不其然，David 幫我點了跟電腦鍵盤一般大小的排骨，吃得筆者撐得要死。



這裡就是 Origin 員工吃午飯以及喝一杯的好去處

由於下午筆者與 Chris Roberts 有約，所以便來到了奧斯丁的 Downtow 地區。 Chris Roberts 就是鼎鼎大名的銀河飛將製作人，最近離開了 Origin ，成立了一家叫做 Digital Anvil 的公司。這家公司的地點已經確定，但是卻還沒有開始請人，因為 Chris 與 Origin 簽的約還未到期。筆者是全世界第一個參觀 Chris Roberts 新公司的記者，甚感榮幸，離開 Origin之後， Chris 就拒絕與媒體見面，筆者也不知道為何他會答應接受訪問。

隔天筆者再次到 Origin 訪問，也看到了創世紀 9 的第一手消息，在後面會慢慢為各位報導的。



ORIGIN的老闆

Richard Garriott (Lord British)

專題企劃

Richard Garriott 喜歡在平常時候以 LordBritish 的名字自居。他是一個遊戲界的傳奇人物，自從其 17 歲於自家的車庫中創立了 Origin 之後，業績就蒸蒸日上。

在 Origin 員工的心目中他不是老闆，而是朋友。由於他待人和善，使他成為整個奧斯丁家響戶曉的公眾人物。此人愛好旅行，更加酷愛收藏各種珍奇寶物，最近他於紐約的蘇士比拍賣會上以五百萬美金購得一塊約小指大小的月亮採下的石頭。

創造不列顛尼亞這塊幻想中的大陸，Richard 完全是受到了其父母的影響；其父為太空人，其母為美術碩士，如此的家庭組合讓 Richard 成為一個好探險，而又有美術細胞的傑出遊戲設計。

軟體世界雜誌社在透過各種管道安排之下，訪問了這位在全世界皆有相當知名度的 Lord British，讓臺灣玩家更加瞭解這位遊戲界中的傳奇人物。



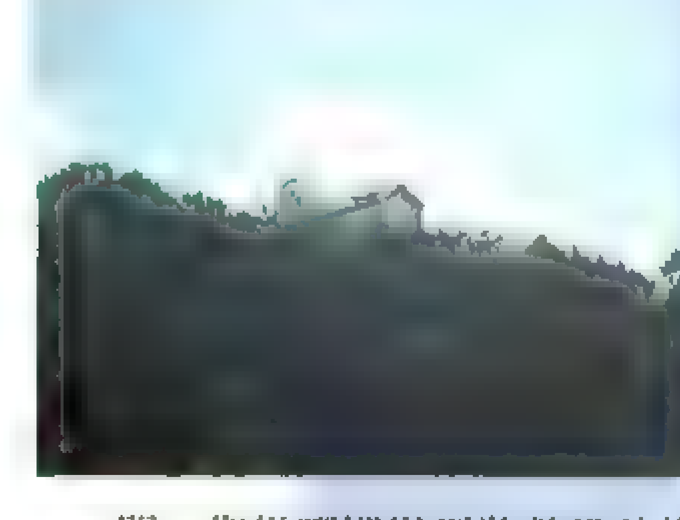
Origin 的大老闆，又叫 Lord British 的 Richard Garriott

問：你將公司取名為 Origin 有什麼特別的原因嗎？

答：有的。當公司要成立之時，我父母、我哥哥都是投資人，當有一天我們與另一個投資人坐在一起時，大家都知道公司至少會有一個叫作創世紀的產品。當時由於 Apple Ⅱ 有兩個搖桿插槽，所以我們也想要設計一個雙搖桿控制器，甚至做了一個模型。由於當時軟體業還在起步階段，所以我們不知道公司將會推出什麼產品，也許會改為設計商用軟體或是作業系統也不一定；當時還不確定公司將會變成一家只設計遊戲軟體的公司，因此我們需要一個能夠兼顧所有東西的名字。想到 Origin 這個名字，因為我們想要這家公司成為電腦業界的源頭。

問：據說你因為設計遊戲而在 19 歲那年停學，你至今是否有後悔過？而你的父母當初怎麼想呢？

答：對我來說，停學後的那段時間曾經掙扎了一段時間，因為我的家庭中，每一個人的教育程度都相當高；父親是太空人、母親是美術碩士、大哥是醫生，二哥是我的合夥人，他也有兩個碩士學位，而妹妹也有一個碩士學位，我是家中唯一不止沒有任何學位，而且連大學也沒有畢業的人。對我來說，沒有完成學業在心態上造成了不少傷痕，但是全家都相當支持我；由於當時電腦界可以說是正在起步的階段，所以大家都認為那是一個很好的機會，都支持我進入軟體設計這一行。但是家人都以為我只是暫時做一下而已，他們以為我只是要賺一些錢，然後回去完成學業，但是沒想到我的公司業績甚好，於是就從來都沒有回去完成學業了，因為我認為對軟體業的瞭解已超過了大學所能學到的，因此我未曾也將不會再回去上大學。



山頭上的就是 Richard Garriott 的家

問：您從哪裡得到遊戲設計的靈感呢？

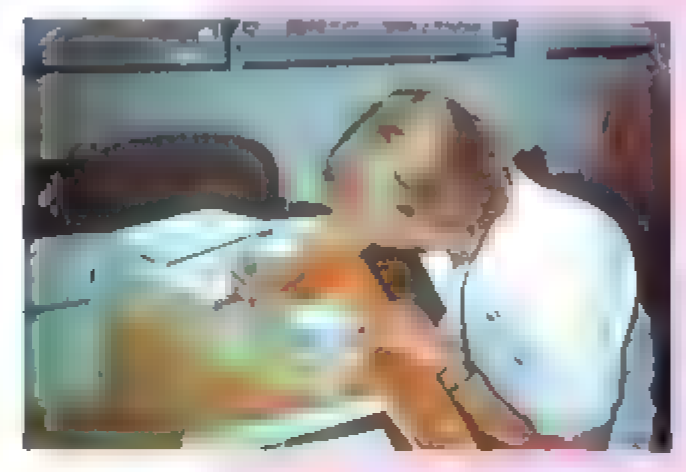
答：我在中學時開始拜讀一些科幻小說，如 J.R. Tolkein 所著的 Lord of the Ring，我亦開始玩一些幻想遊戲，例如 Dungoen & Dragon 等遊戲。我也是科幻電影的影迷，當個人電腦剛推出之時，學校並沒有什麼電腦課，學電腦唯一的方法就是自己去摸索。於是我開始寫電腦遊戲，由於酷愛幻想小說，所以設計的遊戲大多都有幻想小說的氣息。其中影響最深的就是 D&D 類的遊戲，於是便開始設計了許多類似的



遊戲。你看看桌上放的那臺電腦，那就是我第一臺擁有的 Apple Ⅱ 電腦；你再看看桌下的那個箱子，裡面放了許多錄音帶（最早的儲存媒體，筆者家中也有一臺，現在還可以用咧！），裡面錄的都是我在高中時代所設計的遊戲。在高中時，我一口氣設計了 28 個遊戲，雖然它們不叫創世紀，卻也算是創世紀的前身，所以我喜歡稱它們爲創世紀 0 。

問：你是否有想過設計一個 Lord of the Ring的遊戲？

答：如果我有機會，我當然想要設計一個 Lord of the Ring 的遊戲。但是問題是 Lord of the Ring 是一本相當受歡迎的書，太多太多的人都想要製作其周邊產品；在不同的時候版權都屬於不同的人，但是我認爲，沒有一個人所製作的產品都能發揮出 Lord of the Ring 的精髓。我想問題是出在與電影周邊產品授權一樣的情況，當你看看一些著名的電影，如魔鬼終結者（ The Terminater ）以及異形（ Alien ）等電影，都有遊戲公司花了大把銀子去購買其版權來製作遊戲，但由於大部份的錢都花在版權上，所以沒剩下多少錢來發展一個好的遊戲。因此電影改編的遊戲通常都較差，因爲那些遊戲公司並不是要提供玩家一個新的遊戲感受，他們只想要藉由電影的知名度來賺錢而已。



本刊簽名 Richard Garriott 正爲

問： Interplay 後來設計了 Lord of the Ring的遊戲，你認爲如何？

答：那個遊戲雖然做得不錯，但是在我心目中並不是一個很棒的遊戲。他們使用了一個很舊的遊戲引擎－其實該引擎是 Chris Robert 在 Origin設計的－然後只是把 Lord of the Ring 的角色以及內容加到遊戲裡面，如此而已。它不能算是一個可以讓玩家感到好玩的遊戲，所以我拿到之後並沒有玩幾次。

問：如果該遊戲是由你設計，你認爲你可以做得更好嗎？

答：每一個遊戲設計師都自認爲可以做出更好的遊戲，所以，答案是肯定的。如果是由我設計，將可以設計得更好；因爲我是該遊戲的迷，所以會爲了該遊戲設計專用的遊戲引擎。

問：你還記得第一個設計的遊戲嗎？

答：當然記得！事實上我都還有保存下來。第一個遊戲是在加州設計的，當時我是 11 年級。還記得當時坐在一臺電腦前，學習怎樣使用迴圈（就是 For … Next …命令）。第一個設計的遊戲有點像 Star Trek 一類的冒險遊戲，然後也設計了一些向大型電動那樣的東西。

問：那第一個上市的遊戲呢？

答：第一個推出的遊戲叫作 Akalabeth 。有趣的是，當我在設計 Akalabeth 的時候，我從來沒有想過它會上市。當我完成該遊戲時，我在打工的電腦店老板跟我說：『那是一個很棒的遊戲，你最好讓其發行上市。』當時我還記得是 1980 年，所有的軟體公司推出軟體的包裝都是用影印機印出產品的封面，然後將那張影印的封面以及磁片裝入一個玻璃膠袋中。由於當時只有兩家遊戲軟體發行商，分別是 Sierra 以及 Broderbund ，他們也是用同樣的包裝發行遊戲，所以我花了兩百塊美金－在當時是一筆爲數不小的錢－買了許多玻璃膠帶、影印紙以及磁片，然後自己開始包裝拷貝遊戲。我包裝了五套遊戲，然後將它們釘在一塊板子上，放在電腦店販賣，其中四套一下就賣掉了，剩下的一套被我的老闆偷偷的寄到加州的一家軟體發行商。有一天我接到了一通電話，對方跟我說：『現在機場機位以及機票都在那裡，趕快到加州來簽約。』當我回來之後，他們開始寄錢給我。由於該遊戲很受歡迎，所以我一天到晚都收到由該發行商所寄來的支票，也就因爲如此，我進入了遊戲設計這一行。

問：可以介紹一下 Akalabeth 嗎？

答： Akalabeth 的構成還是基於我高中時代所設計的 28 套遊戲。你可以在鍵盤上打入東、南、西、北等方向，後螢幕上就會不斷地印出由字元所構成的地圖。# 號代表牆、 O 號代表通道、 $ 號代表寶藏，然後字母代表敵人。但是等到 Apple Ⅱ 推出時，由於其擁有繪圖功能，所以就激起了我設計 Akalabeth 的念頭。我想要設計的是一個 3D 地下城，由於我媽媽是美術碩士，所以他告訴了我一些 3D 的繪圖方法，包括視角以及消失點等等；然後，我自己從這些繪圖法中設計了幾套運算 3D 座標的程式，然後拿給我爸爸看，他將一些微積分的書拿出來對照，然後演算了一番，證實我的程式並沒有錯。於是我使用以前所設計遊戲，加上新的 3D 引擎，就形成了 Akalabeth 。



成果 Richard Garriott 在展示



問： RPG 始上有兩大長壽系列，一個是創世紀系列，另一個則是 Wizardry 系列。可否談談您對 Wizardry 系列的看法？

答： Wizardry 的確是相當長壽的系列。在 RPG 史上有兩種不同的遊戲，創世紀系列著重於眞實的世界以及人與人之間的互動性，而 Wizardry 系列則著重於主角自身的職業、屬性、以及技術磨練等方面；不過我對 Wizardry 系列的產品採著尊敬的態度，事實上我時常玩那一類的遊戲。你可以發現，近來的 Wizardry 系列遊戲使用了不少創世紀的內容，所以在創 9 中我們也會加入一些 Wizardry 遊戲的優點。由於這兩種 RPG 風格完全不同，所以互相學習應可讓雙方都進步。

問： Ultima 在臺灣的譯名叫做〝創世紀〞，也就是英文中的〝 Genesis 〞，你對此有何看法？

答：眞的嗎？我還是第一次聽到，我覺得很好玩。但是我相當喜歡那個譯名，因爲既使是英文名〝 Ultima 〞也根本沒有含意。其實我本來是要把遊戲取爲〝 Ultimatum 〞，但是我發現那一個名稱已經被註册使用了，所以我將名字縮短，而變成了〝 Ultima 〞，所以這一個字對我的意義，不外乎是一個名字而已。當我在設計 Ultima 系列時，我想達成的便是設計一個很眞實的世界，讓玩家相信這是一個眞的世界，所以我想，創世紀眞的很能表達出我想要創造一個世界的心態，所以我很喜歡這個名字。知道是誰翻的嗎？眞是天才。（記者：不知道！好像在盜版時代就有了吧！筆者第一次看到這一個名字是多年前在臺北松崗敦化門市部看到的。）

問：請告訴我們你從創世紀一到九代的經驗吧！

答：這說來話長，當然從創 1 到創 9 每一代都有進步，在遊戲本身以及內容也都大不相同。不過，讓我告訴你我整個遊戲設計的歷程吧！在高中時代所設計的 28 個遊戲其實都是練習寫程式的作品，既使 Akalabeth 也不是爲了要出版而設計的，那其實是一個寫給朋友們玩的遊戲，不料卻上市了。於是我就想『啊！如果當初知道遊戲會上市的話，我就會更用心寫程式，然後設計出更好的遊戲。』這就是我設計創世紀一的動機。創世紀一是一個相當單純的遊戲，也就是所謂的殺掉壞蛋的遊戲。你是一個超級英雄，任務就是除掉壞人，在那之前，你盡己所能地偷啊、搶啊、殺啊、目的就是爲了要讓自己能夠有足夠的力量去對付壞人。順道一提，創 1 的故事至今還被許多的同行使用著。

創 1 是使用 Basic 所設計的，因此在完成遊戲後，我就想：『如果我能學會使用組合語言，我一定能夠寫出更好的遊戲。』於是，我就開始設計創世紀 2 。創世紀 2 比起創 1 來要好得多，原因就是組合語言的速度比 Basic 要快許多，不過故事卻跟一代是大同小異：除掉壞蛋。由於那是我第一個使用組合語言所設計的遊戲，所以程式本身有一點鬆散。我就想：『啊！那簡直是一個垃圾！』所以就著手進行創世紀 3 的設計工作。

我重新設計遊戲的程式，但是故事依舊是與前兩代一樣，不過至少程式進步了許多。當時認爲自己對電腦的知識很充足，又會組合語言，又對電腦的架構認識很深，所以只要是想到的點子，都可以讓它在電腦上實現。於是我又想：『我已厭倦了「除掉壞蛋」的故事了，要用一些新的題材。』喔！讓我補充一點：創 3 是 Origin 第一個發行的遊戲，那也是我第一次開始收到玩家回函的時候。我收到很多玩家的信，信上說他們很喜歡創 3 ，可是也收到一些虔誠宗教徒的斥責信件，我還記得有一封信上說：『你是一個污染美國青年的心理變態。』我於是想：『從來都不知道幻想 RPG 遊戲會讓小孩們變得邪惡。』但是想想，玩我所設計的遊戲的人之中的確也很多年青人，所以對遊戲的內容更加注意是非常重要的。所以遊戲擁有好的故事，能夠有啓發性的故事是很重要的。那就是我開始設計創 4 的動機。

創 4 可以說是創世紀系列的一個轉變，從以往的打打殺殺的遊戲，變成一個需要玩家仔細思考的 RPG 遊戲。四代的名字爲 The Quest of the Avater ，在遊戲中沒有壞蛋，而主角所要做的是完成多項美德以得取〝聖者〞的封號。於是創世紀 4 一躍成爲當時的最佳賣座遊戲。創世紀 4 是第一個擁有故事的遊戲，但是我認爲那個故事有個缺點，就是黑白分明。遊戲中不是好人就是壞人，玩家馬上可以辨認誰是好人、誰是壞人。由於 4 代的目的是要達成多項美德，所以玩家只要每次都做好事，就可以完成遊戲。這種黑白分明的故事讓我不甚滿意，於是我開始計畫創世紀 5 。

在 5 代中，所有的人物變得很難區分，有一些人看起來像是好人，可是事實上他們正在將你變成壞人；反之，有一些人看起來是壞人，但是只要你潛移默化，他也會變成好人，然後會變成你最好的伙伴。由於 5 代在人性的描述上很眞實，所以那也是我個人最喜歡的一個遊戲。然後在 6 代中，故事上加入了一個文化的轉變，讓兩個擁有不同信仰的文化產生磨擦，到最後聖者必須要接受一些除了美德之外的異族文化。我將 4 、 5 、 6 三個遊戲稱之爲〝好好先生〞遊戲，也就是整個世界似乎充滿著正義感。在完成 6 代後，我對於〝好好先生〞類的故事已厭倦了，所以我說：『又是回到黑暗世界的時候了！』，這就是我設計 7 代：黑月之門的原因。



當我在設計1到3代時，我從來都沒想到過還會繼續下去；到了4到6代時，我每一代都設計得與上一代的故事有所關聯。到了7代時，我很清楚這個遊戲會繼續下去，於是我創造了一個叫作〞守護者〞的惡棍，然後我知道他將會活3代。7代是我個人另一個最喜愛的創世紀遊戲，因為7代擁有最真實的世界。然後當我們設計8代時，我們為了要吸引一些新的玩家，所以我們設計了一個非常強大的圖形引擎。8代是所有創世紀系列中最為華麗的遊戲，但也被許多人批評為過於像動作遊戲，於是我們推出了一個修改程式，希望可以改善那個問題。直到9 代，那將是一個總結，它不但會結束整個守護者的故事，它也會結束整個不列顛尼亞以及聖者的故事，所以我稱九代為三個三部曲的總結。我們在設計9代上格外用心，我們包含了5代的精采故事、7代的世界真實度、8代的流暢動畫，並且使用了真實3D引擎來設計遊戲。所以我們對創9相當興奮。

問：在創世紀系列中你最喜歡的人物是誰？

答：這很難說，但是我想 Yolo 是我的最愛。原因是真有其人，你們大家都知道，許多創世紀的人物其實都是真人，像我就是 Lord British，而且我也扮演 Shamino 這個角色。Dupre也是一個真人，他是我的房屋設計師。而 Yolo 這個人則於遊戲中無異，他確實是以製造十字弓為業，而且也很會吹笛子。有許多創世紀的配樂都是由他作曲的，在9代中我們也會加入許多由他所作的曲子。



西留下來總喜歡將舊的東Richard Garriott

問：你現在在創世紀系列的設計工作上扮演著什麼角色？

答：我是創世紀9以及線上創世紀的總監，但是我個人與創世紀9的關係較為密切，那也是我較關心的遊戲。所以凡是有關創世紀九的每一項設定我都會仔細閱覽。再說由於創9是以故事為重心的，所以我必須要密切注意，才可以確保故事不會與我想的產生差異。創世紀網路版的工作，只是要設計出不列顛尼亞這個世界而已，並沒有故事，而在我旗下工作有一段時間的員工，對於不列顛尼亞都有相當程度的瞭解，所以我很放心讓他們放手去做。

問：你認為創世紀系列還會生存多久？

答：相當有趣的問題。事實上創世紀系列能夠受歡迎十數載，已讓我感到相當地訝異，而我個人希望創世紀也能夠一直持續下去。但是設計創世紀的成本越來越貴，貴到收益都只能夠支付遊戲的成本。在 Origin 所有的遊戲中最賺錢的並不是創世紀，我們會持續一直設計的原因，是創世紀可以說是 Origin 的商標。我一直在想，華德迪斯奈雖然有許多故事，但是在製成卡通電影時卻都沿用了一定的風格，我認為創世紀系列也可仿效。我打算從十代開始創造一個全新的故事，但是卻是使用往常創世紀的風格來設計這個遊戲，所以十代雖是全新的故事，但是風格卻會保留。只要電腦科技一直進步，創世紀就會有生存的空間。

問：對於 RPG 的未來，你有何看法？你想會朝網際網路發展嗎？

答：這是一個有趣的問題，因為我們現在正在同步發展這兩種遊戲，一個線上遊戲，另一個是單人遊戲。也正因如此，我不知道要如何回答。不過我們的市場行銷部門以及其它的許多部門都相信，網際網路將會是 RPG 遊戲的未來。而我個人相信 RPG 將會以這兩種型態共存。

線上遊戲吸引人的地方，是讓你可以遇到其他的真人在同一個世界中，但是一個困難就是，當有數千人同時進行遊戲之時，讓每一個人享受到不同的故事是不可能的，所以我想這就是單人 RPG 占有優勢的地方。像許多如〝 FINAL FANTASY〞等等的遊戲不也是賣得很好？不過我想線上 RPG 將可以為單人 RPG 吸引更多的 RPG 玩家。例如我們正在製作的線上創世紀，即將進行的測試活動已經有兩萬多人付了錢願意成為遊戲的測試員。所以在推出之後，我相信將會有更多的 RPG 迷。



的獎 Garriott 所得過 Richard

問：你認為與 EA 合併的優缺點為何？

答：我想大多都是優點吧！讓我告訴你們為什麼要與 EA 合併。Origin 自從開張以來，一向都是在全美十大軟體發行商之內。雖然說這聽起來很好聽，可是事實上在成立以來，我們公司遇到了數次危機而差點導致破產。就像當 IBM 個人電腦襲捲市場之時，我們是一個專為 Apple 設計軟體的公司，而將公司轉型為 IBM 軟體設計公司是相當花錢的，所以那一陣子公司差一點破產；像銀河飛將4這一個高成本的遊戲，花掉了公司全年度總開銷相當的金額，算是一個很冒

險的產品，如果說其中出了一些小差錯，如遊戲晚出等問題，都足以讓我們破產。所以我們知道，公司自身是絕對沒有辦法來製作這一個遊戲的，所以我們就有與一些大公司合併的計畫。

起先我們有3個選擇，分別為 Sierra 、Broderbund 、以及 EA 。後來選擇了 EA 的原因，是我們覺得 EA 有最優秀的企管人材，而且也有很好的未來計畫；他們的世界產品行銷網也是最大的，當談到軟體發行時， EA 可說是一頭野獸。在加入 EA 後，我們的財力變得寬裕，這就是我們有資本設計銀河飛將的原因；如果說今天我們沒有與 EA 合併，那銀河飛將就根本不會出現。與 EA 合併的唯一不愉快，大約是發生於兩年前，當時 EA 的業績不是很好，所以他們命令旗下的公司不准請人，但是當時我們手上有許多未完成的遊戲急需請更多的人手來完成，所以我就跟他們大吵一架。

問：Origin 在遊戲的配備要求上一向是〝惡名昭彰〞，難道 Origin 從未為玩家的荷包考慮嗎？

答：要求高配備一向是 Origin 的宗旨。我們作了許多市場調查，發現了市場上有不同的玩家，亦有不同的電腦購買模式。一般來說，一年至少買5套遊戲的電腦〝玩〞家，通常都是較願意花錢在電腦配備升級上的玩家；他們通常有事沒事就會去買一片新的音效卡，或是增加記憶體容量，甚至讓 CPU 升級。如果你看看現在市場上一些擁有386的玩家，因為他們不願花錢在配備升級上，他們也很可能根本很少購買新的軟體。他們也許持有『啊！那套軟體不能在386上執行』的理由而不買軟體；可是就算該套軟體能在386上面跑，他們還是一樣不會去購買那套軟體。你就可以從上面的例子看出，通常愛買新軟體的玩家都有很好的配備，所以我們寧可爭取高級玩家的市場，因為既使將遊戲設計的與386相容也不見得會增加多少銷售量。

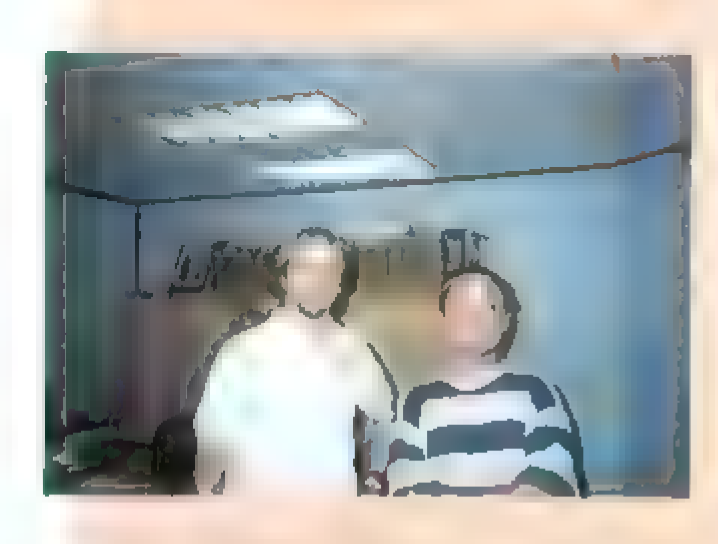
讓我舉另一個例子，莊先生你是一位遊戲軟體評論作家，今天若在你面前有兩套遊戲，一套是在 Pentium 上面執行的，擁有很棒的效果，讓你讚不絕口；而另一套遊戲雖然不比前一套好，但是它在386上能夠執行出最好的效果。如果你要評論這兩套遊戲，我想你只會評論那套在 Pentium上面執行的遊戲吧！因為沒有一個人會說：『哇！這是我看過的能在386上執行最好的遊戲。』因此，基於上面種種理由，我們寧可走在科技的尖端，呈現出最好的遊戲。

問：你對 Chris Robert 離開 Origin 有何看法？

答：你從銀河飛將四中，可以發現他人生的最大目標是拍電影。如果看看整個銀河飛將系列，你可以發現它從電影分鏡的動畫，演變到好萊塢式的高成本電影製作；接著，他就乾脆就想要拍一部3千萬美金的電影。問題是無論 EA 或是 Origin都不願意出3千萬讓他拍電影，所以他離開 Origin ，創立了一個叫作 Digital Anvil 的公司，然後集資3千萬來拍一部電影。這就是他離開 Origin 的原因－追求電影製作。不過銀河飛將的版權仍在我們手上，所以我們將會繼續製作該遊戲，不論他在不在。

問：對於中文市場你有何看法？

答：我們一向很注意中文市場，尤其是近年來中國的個人電腦裝機數大量增加，相當具有潛力。 EA 已開始在臺灣、大陸、香港設立辦公室，也實際有派員在上述的地方，我們希望能將創世紀9中文化，這樣一來就可以大大增加中國地區的銷售量。目前創九的引擎完全支援中文，而且遊戲的訊息也都全部寫好了。我們已開始德文版的翻譯工作，如果說有臺灣公司願意合作，那也可以馬上開始中文版的翻譯工作；如果能現在開始，那英文版與中文版將可以同步發行。如果說臺灣公司願意在臺灣本地中文化，我們也會打破前例，將整個遊戲的程式碼提供給中文化公司，並且做一個技術轉移。



筆者與Richard Garriott 的合影

問：臺灣的市場小，所以遊戲的製作成本最多只能花約3萬美金不到。你對臺灣遊戲公司有何建議？

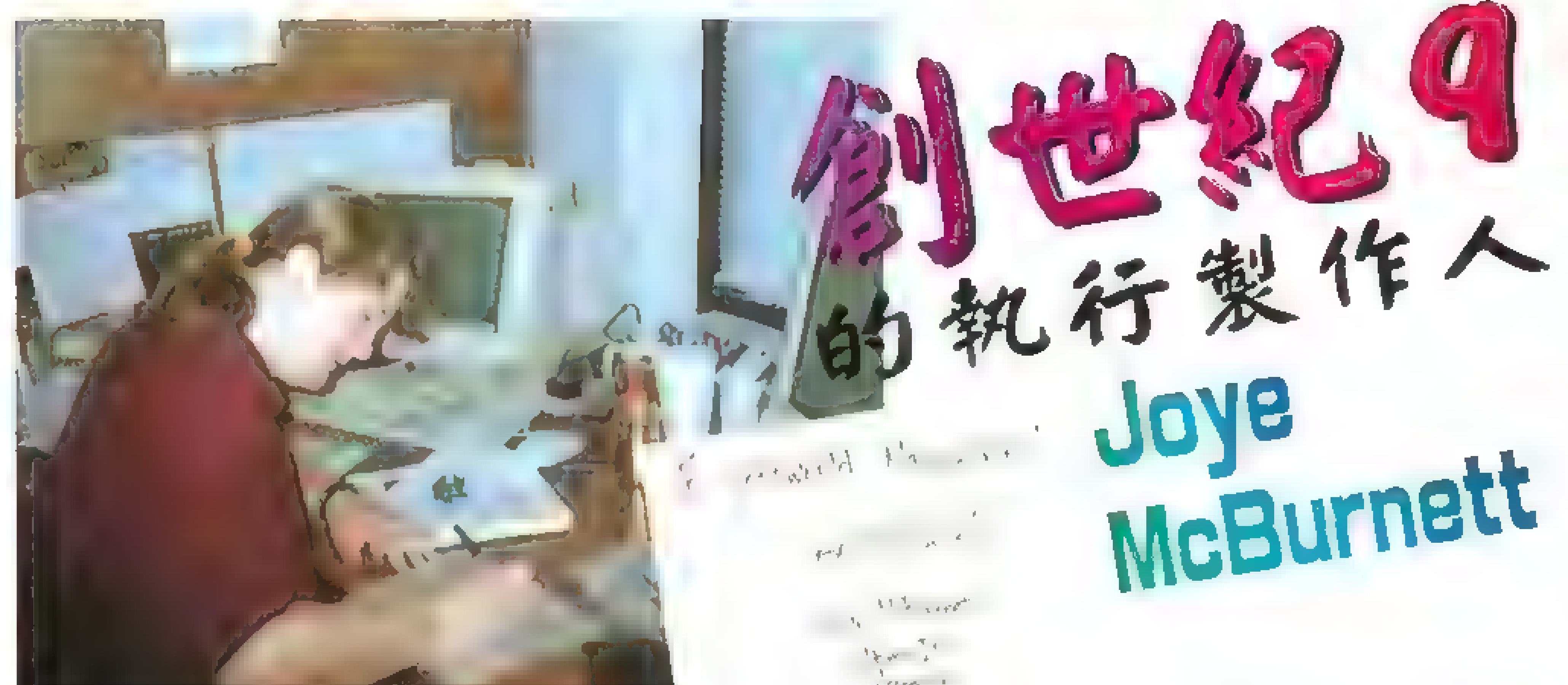
答：由於成本有限，他們就應該設計一些低成本的遊戲。我曾看過幾個臺灣所設計的 RPG 遊戲，實在不是很好；與其花時間在虛華的開頭動畫上，不如多研究精采的內容。還有，我認為臺灣市場最適合設計的遊戲就是益智遊戲，因為這一類的遊戲有低成本的特性，加上中國有五千年的歷史，我就不相信設計不出什麼好的益智遊戲。你看看俄羅斯方塊，我想當出設計該遊戲的成本不到500塊美金吧！如今卻成為一個熱門的遊戲，其收益也遠超過高成本的銀河飛將四。所以我想益智遊戲何是較適合小市場的。

問：你對我們臺灣讀者有什麼要說的嗎？

答：臺灣及中國市場相當有潛力，所以臺灣玩家將可期待看到許多中文化的 Origin 產品，還有許多的遊戲公司也將中文化他們的產品。還有我祝軟體世界雜誌業績蒸蒸日上，這是第一本我認識的中文遊戲雜誌。







創世紀9的執行製作人 Joye McBurnett

Joye McBurnett在 Origin 可說是一位相當資深的遊戲設計。 Joye 在大學時是電腦室的管理員，所以對電腦才有認識。當她在大學取得政治學學位之後，馬上就加入了 Origin。當初進入公司的第一個遊戲計畫叫作 Next Frontier ，後來由於內部問題而遭到取消；後來她加入巨蛇之島的設計小組時，因當時 Origin計畫在加州開一家分公司，便派其前往管理，但由於加州分公司實際作用不大，所以在六個月後又將該分公司解散，於是 Joye 回到 Origin總公司；當時巨蛇之島尚未完成，所以她又再次加入該製作群。後來她爲 Origin 設計了許多的 3DO 遊戲，例如銀河飛將 3（ Wing Commander 3 ）以及超級銀河飛將（ Super Wing Commander ）。後來她加入公司許多的製作小組，從中吸取了不少的經驗，也正因爲如此， Origin 便將創世紀 9 製作人的重擔交給她。

問：您爲什麼會想到要來 Origin 工作呢？

答：在我大學畢業之前，我的丈夫就已在 Origin工作，當時正在創 7 以及陸空戰將的設計小組中工作，由於如此，我常常來公司找他，並且認識了許多在這邊工作的人，這就是我進入 Origin 工作的原因。再說， Origin 是一個相當酷的地方，我想許多人都想來這邊工作吧！

問：您覺得 Richard Garriott 是一個怎樣的人？

答：他是一個很酷的人！在我來 Origin 工作之前，我對他的認識並不多，所以我第一次見到他時，我有一點拘束；當我認識他一段時間後，我開始尊敬他，他對於自己將來的目標相當清楚，他知道何時是好時機，何時是壞時機，他也知道玩家們對遊戲的要求，什麼該加入遊戲之中，而什麼又不應該加入。他平時對待員工好像在對待兄弟一樣，他的幽默感也讓公司裡的員工不把他當作高高在上的老闆般的畏懼。 Origin 的員工都相當喜歡他。

問：您去過 Richard Garriott 的〝鬼屋〞嗎？

答：有的！我在公司的大抽獎中抽中了一張不用排隊就可以入場的入場卷，我覺得那很酷，但也差一點把我嚇破膽。幸好我在過去之前，已經從許多同事的口中得之其內容而有了一些心理準備，不然的話，我一定會像許多其他人一樣嚇得尿褲子。錐射、火球、電流等，每一樣都會讓你膽戰心驚。



創世紀 9 的人物草稿圖

問：現在想請問一下有關創世紀 9 的問題。創 9 的製作小組有何成員呢？

答：目前我們有 6 個程式設計師， 11 個美工人員， 4 個遊戲設計。

問：身爲創世紀（ Ultima ）9 的製作人，您是否會感受到任何壓力？

答：那是當然的！而且壓力還不小；所有的壓力都從不同的地方而來，例如在市場上所有的創世紀迷對即將推出的 9 代都有不同的要求，再加上 Origin 本身的員工對創世紀系列的遊戲更是意見紛多，每一個人心中理想的創世紀都大不相同，很多 Origin 的員工時常跑來跟我發表像是：『我認爲這個地方應該要這樣設計，那個地方應該要那樣設計⋯』等等的〝高論〞。由於無論是玩家或是 Origin 本身的員工所提的意見都是

相當寶貴的，所以我一向盡我所能地將創世紀 9 設計得能夠滿足各方面的需求。

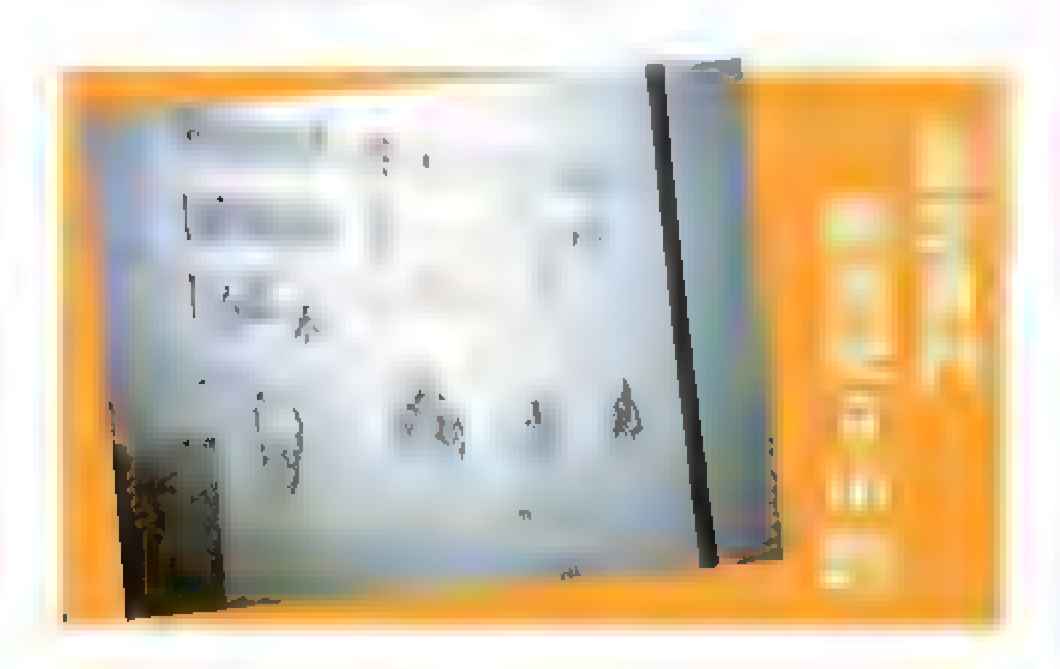
但是滿足所有人的要求是一件相當困難的事，所以自從接任創世紀 9 的製作人後，我所感受的壓力就持續不斷。不過我認爲， Origin 所有的員工都盡其所能地實現玩家們對於創世紀 9 的要求，以呈現最好的一面給玩家。我們時常有特派員在網路上聽取玩家的意見，我們也進行了不少市場調查，盡我們所能的汲取各方意見。

問：我們知道創世紀是 Richard Garriott 一手創造的，在設計創 9 時，他給予你很大的決定權嗎？

答：所有的設計最終都需要由他過目，但是由於我跟他相處久了，我也相當瞭解他，所以當他不在時我都可以代他決定。由於 Richard 是 Origin的大哥大，所以他不像以前那樣有時間來設計遊戲，所以大多數都是由我在指揮，不過我每做一個決定都會先與他商量，所以創 9 的品質不會因爲製作人換人了而變質。

問：您身爲創世紀 9 的製作人，對於以往的創世紀系列您有什麼看法？

答：事實上，在我進入 Origin 工作之前，我都沒有玩過任何的創世紀系列。我玩過的第一個遊戲就是創世紀 7 以及巨蛇之島，我覺得那兩個遊戲眞的很好玩。接著我開始玩一些較早期的創世紀系列，雖然我並沒有將整個遊戲玩完，但是至少我瞭解了整個創世紀故事的架構。讓我覺得很不可思議的是，這一類的東西（指創世紀系列）已經有這麼多年的歷史了。



問：您可以透露一些創世紀 9 的劇情主幹嗎？

答：可以，遊戲的劇情是壯觀且充滿魄力的！讓我們看看葫蘆裡到底賣什麼藥吧。當聖者（Avater）－也就是玩家扮演的角色－回到不列顛尼亞（Britannia）後，發覺你被放逐到異教徒（Pagan）世界的這段時間，守護者（Guardian）對不列顛尼亞的人民施了各種毒咒，並且幹下了許多邪惡至極的勾當，狠狠地凌虐這塊曾是美好安詳的土地。當你回來時，第一件所要完成的事，就是查出守護者到底正在進行什麼陰謀，並且盡己所能地阻止他。就在同時，Lord British 由於受到守護者邪咒的影響而生了一場大病，在整個遊戲之中，守護者想盡方法要 Lord British 不再信任你，便將聖者在異教徒世界所作的事加油添醋一番，然後再託夢給 Lord British 。還記得在創世紀 8 中，聖者曾經養過惡魔，也曾經濫殺無辜嗎？那些是唯一能過解決一些難題的方法；但是當 Lord British 在夢中看到這些景像時，他就想：『曾經養過惡魔？這不太像聖者所會做下的事吧！』於是 Lord British 開始對你的信任打折扣，到最後根本就不相信你，這也是玩家在遊戲中所要克服的一個難題。玩家必須再一次地向 Lord British 證明自己是聖者；最後，玩家得拯救不列顛尼亞的萬民於水火之中，並且對付守護者。創世紀 9 將會把整個守護者的三部曲作一個終結，但是到底會如何結束呢？ Richard 禁止我們對外透漏，因爲我們要給玩家們一個驚喜。

問：〝守護者〞到底是何方神聖？

答：守護者是一個大型的紅色壞蛋，從創世紀 7 開始出現；至於他的眞正身世以及來頭，就得要讓玩家在創世紀 9 中自己去發現了，我們不願意透漏這一點。

問：基於所使用的程式技術來講，創世紀 8 與 9 有何不同？

答：我想最大的不同，就是創世紀 9 的介面是眞實的 3D 引擎，不像在 8 代時玩家只有一個固定的視角。在 9 代中玩家不只可以用原來 8 代的視角進行遊戲，還可以以聖者爲圓心，將視角移動 360 度，所以玩家不再會遇到有物件被牆擋住而無法看到的缺點。啊！我眞希望我現在能夠秀給你看（筆者註：當時由於 Origin 的網路伺服器當機，所以一直到下午筆者才看到創世紀 9 的眞面目。）！



創世紀 9 是眞正的酷得不得了。在創世紀 9 中所有的物件以及整個世界的構成，都是多邊型 3D 物件，也就是說，創世紀系列之中一向追求的眞實世界及物理運動，在 9 代中又可以邁進一大步。總之，整個世界將會被模擬地非常眞實。



問：請問像創世紀 8 那種的動作遊戲成份，是否也會在創世紀 9 中出現？

答：動作成份依舊會存在於創世紀 9 中，但是將會是可以讓玩家自行設定的。如果玩家喜歡動作成份，他們依舊可以享受到許多的動作成份；但是如果不喜歡動作成份的玩家（不論是在動作方面技術不好，或是懶得跳來跳去的玩家）亦可以將動作成份關掉，所有的遊戲因素都可以經由遊戲選單自由設定。

在戰鬥時玩家也有高度的設定權，最重要的一點，便是玩家可以選擇命令所有隊員的下一步攻擊方式，或是讓所有的隊員自由攻擊。如果玩家選擇命令所有的隊員，那當戰鬥開始時，每一個隊員就會問玩家：『我下一步該怎麼做？』而在問的同時，整個世界會靜止，直到玩家下一個命令為止；這一種模式有一點像戰略遊戲的輪流攻擊的方式一樣，玩家可以以技巧與策略取勝。反之，如果玩家讓隊員自由攻擊的話，那戰鬥就會是即時模式，這也就是在創 7 中所使用的戰鬥模式。

對於引起某些玩家反感的『在活動石板上跳來跳去』的內容，依舊會存在於創世紀 9 之中，不過我們改成使用〝目標跳躍法〞，也就是說，玩家如果想跳躍到某一點，只要在該點上按一下，聖者就會自動跳過去；如果說距離太遠的話，那聖者就會拒絕跳躍。

問：可以告訴我們遊戲的物品介面、武器設定、以及魔法系統嗎？

答：我想大約都會與 7 代相似。我們將會保留紙娃娃介面，也就是玩家幫主角換裝備時，畫面上的那個傢伙也會跟著有不同的裝備。而魔法系統將會與 7 代一樣使用 9 環法術，有一點不同的是，在 9 代中我們將會保留像 8 代那樣的魔法系統，有一些法術玩家也是需要舉行儀式或是使用媒介才能啓動，但是玩家將會有魔法書，所以可以說是一種 7 代與 8 代的組合。

問：遊戲最多可以有幾個伙伴呢？

答：我們目前預定可以有兩個伙伴加入，但是我想我們將會增加至八位。由於遊戲是眞實 3D 的，所以每增加一個伙伴都會讓遊戲的速度下降不少，所以我們得要在人數與遊戲速度上做一個衡量。但是値得慶幸的是，聖者的一些戰友都可以加入，如 Yolo 以及 Shamino 等人…。雖說人數比 7 代少，但是至少比 8 代多。

問：互動式眞人電影似乎是目前遊戲的潮流，我想知道創世紀系列為何拒絕使用眞人電影？

答：我想最主要的原因，便是銀河飛將系列的遊戲運用了大量的眞人電影，而我們為了要保持與該系列不同的風格，所以我們便不使用這項技術。再說 RPG 遊戲並不太需要使用眞人電影，所以為了減低遊戲成本、幫玩家省錢，所以我們決定在創 9 中仍然使用 3D 動畫。

問：Origin 一向打著〝我們創造世界〞（We Create the World）的口號，但是比較起來，創 8 好像比創 7 的世界眞實度減少了許多，那創 9 呢？

答：由於創 8 的負面意見，我們在創 9 上作了以下的改進：我們將不列顛尼亞的大小加大了許多，並且整個遊戲的細節又比以往都來得精細；玩家在遊戲中可以眞正地移動每一樣東西，也可以與超過 160 個 NPC 講話。創 9 的世界大小比起以前所有的遊戲加起來都大，目前的大小是 4000 個畫面乘以 4000 個畫面。創 7 的世界玩家只要花約一小時就可以整個走過，但是在創 9，玩家就得至少花 15 個小時才可以走過，可以說是相當地大。

問：預定的遊戲完成所需時間呢？

答：如果玩家連續進行遊戲，大約要四十到六十個小時才能將遊戲完成。

問：創世紀 9 的建議最低配備為何？

答：只能使用 Pentium ，而且至少要 16MB 的記憶體。從現在起，所有 Origin 的產品都將會只支援 Pentium 以及 16MB 記憶體的電腦。我個人極力建議玩家們使用 Pentium 90 以及 32MB 的記憶體，這樣他們將可以享受到更好的效果。

問：對於配備較差的玩家，遊戲中是否有任何的選項可以調整？

答：遊戲可以讓玩家選擇不同的解析度。我曾在 320 × 240 的解析度下於 Pentium 90 的機器執行而得到每秒 60 張圖的速度（註：人眼一秒鐘可以感受到十張圖片切換，而電視機的切換速度為每秒 30 張）。這就是我們對配備較差的玩家所設計的一種折衷方式。但是由於遊戲的程式使用了一些 Pentium 晶片才有的運算功能，所以 486 玩家是不可以執行的。



問：創 9 將會支援任何的 3D 加速卡或是 Pentium MMX 技術嗎？

答：會的，但是在剛推出時我們只會推出普通版，然後慢慢地我們會推出支援 3D 卡的版本，或是推出升級程式來支援 3D 卡。我想 Pentium MMX 對我們的遊戲不會有多大的幫助，

但是 3D 卡是一定會支援的。

問：遊戲的總容量有多少？

答：目前遊戲的大小爲 1.5GB ，玩家可以自由選擇要載入多少資料於硬碟上，不過最少要載入 60MB。

問：目前創世紀 9 的完成度有多少呢？

答：大約有 65 %。

問：創世紀 9 的預定上市日期是？

答：雖然公司尚未有一個上市日期，但是我想大約是 97 年六月吧！



問：如果遊戲在明年推出的話，是否會推出 DVD 版本呢？

答：我們很可能會推出 DVD 版本，但是主要還是會推出 CD 版。

問：我聽說創世紀 9 的訊息系統支援 2-Byte Unicode （中文、韓文、日文等 Win 95 系統所使用的標準）的標準，難道創 9 會推出中文版嗎？

答：沒錯，我們的確在程式中加入了可以與 2-Byte Unicode 語系相容的部份。我們目前暫訂會推出中文版、韓文版、以及日文版的創世紀 9 ，但是我是說〝暫定〞，也就是說，如果我們認爲中文化可以增加大量的銷售量時才會進行。創世紀 9 的訊息大約有 3 萬句，所以在翻譯上可能較花時間，但是在程式本身則不需要更改，因爲目前的程式已支援中文，只看看有沒有一家臺灣的遊戲公司願意與我們合作了。

問：創 9 將會有全程語音嗎？

答：在設計之初，我們的確過加入全程語音，但是直到最近我們取消了該計畫，因爲遊戲的訊息來多，高達 3 萬句，如果要加入全程語音，那成本會增加不少。不過我們將會在下一個創世紀，也就是創世紀十之中加上全程語音。

問：剛剛您曾提到有關創世紀十，可否透露一些創世紀十的消息呢？

答：關於這個我不太清楚，因爲在完成創九後，我就要開始製作地下創世紀 3 。不過由於九代將會結束整個不列顛尼亞、聖者、以及 Lord British的故事，所以十代將會是一個全新的遊戲，不再與 1 ~ 9 代有任何的關聯。

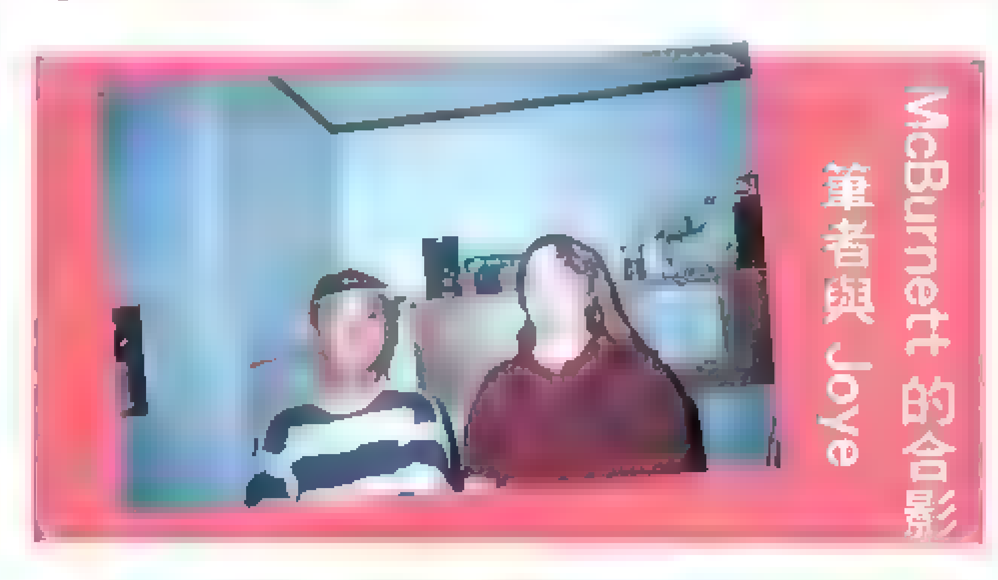
問：就您看來，爲何近年來市場上的 RPG 遊戲大量減少？

答：我個人認爲是因爲市場的轉型。自從個人電腦加上光碟機大行其道之後，玩家所願意購買的遊戲種類就不同了；由於光碟機有大容量的優點，所以玩家們所買的遊戲，大多都是店面服務員所推銷的遊戲，而他們推銷的遊戲大多是像 Myst 這類看起來畫面很華麗，卻又不需要花太多時間玩，或是馬上就可以上手的遊戲，就像 DOOM 這一類的動作遊戲。會買 Myst 這一類遊戲的玩家，大多追求華麗的畫面，我敢說將整個遊戲玩完的玩家不到一半。 RPG 類型的遊戲擁有相當花時間的性質，玩家必須要坐下來花四、五十個小時才能將遊戲玩完，再說 RPG 遊戲通常需要玩家動動腦筋，所以一些不愛用腦的玩家就改玩別的遊戲了。

由於在數年前電腦媒介（指磁片）的容量很小，因此設計公司通常都會設計以故事爲主、圖型爲輔的小容量 RPG 遊戲；但是自從光碟流行以來，遊戲公司們能夠設計的種類就增加了許多，再說玩家們也喜歡光碟遊戲的華麗效果，自然也就沒有那麼多公司要設計 RPG 遊戲了。

問：那麼您認爲 RPG 的未來將會如何呢？將會轉型成經由網際網路的線上遊戲嗎？

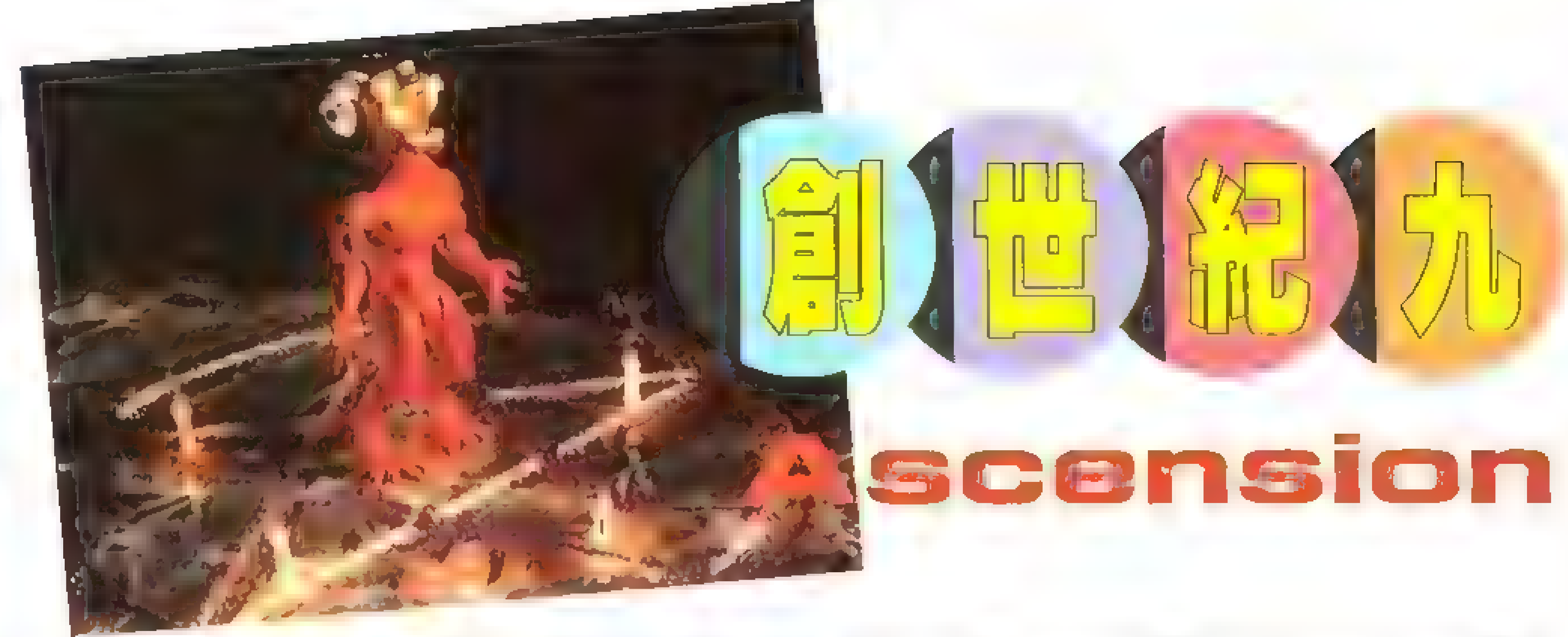
答：我認爲多人線上遊戲以及網際網路的大型連線遊戲，將會再一次帶起 RPG 的風潮，但是我不認爲以後將只會有線上 RPG 遊戲－雖說線上遊戲是目前的趨勢。就以目前 Origin 的情況來說，線上創世紀（ Ultima On-line ）已經在玩家群中打響了知名度，許多未曾接觸過創世紀系列的玩家，現在也曉得有一個〝創世紀〞的電腦遊戲存在；我們希望經由線上創世紀的推出，爲創世紀 9 帶來一些新一代的玩家（筆者註：現今市場上創世紀系列的主要玩家大多都已二、三十歲）。我認爲，單人並以故事爲主的 RPG 遊戲，仍然在市場上有一席之地，但是目前 RPG 遊戲所要努力的目標，就是讓更多的新一代玩家能夠接受，而不止是爲一些老玩家而設計。


筆者與 Joye McBurnett 的合影

問：最後，您有什麼話要跟我們臺灣的讀者說嗎？

答：創 9 將會是一個很酷的遊戲，趕快開始存錢買配備吧！





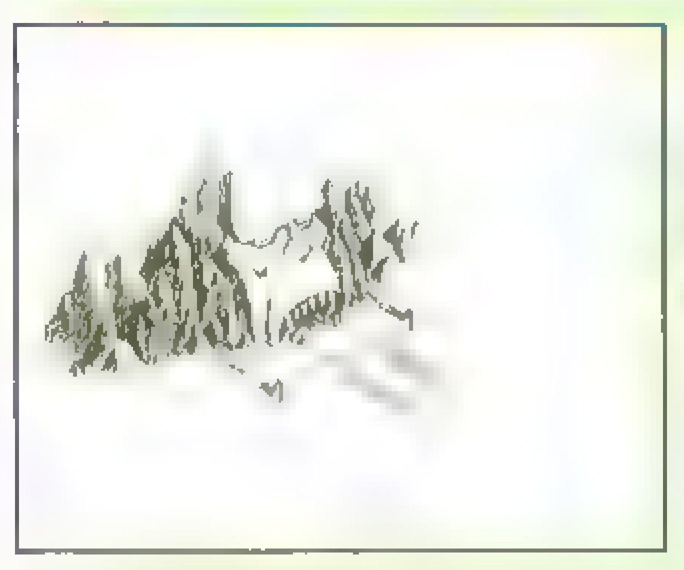
筆者在訪問過ORIGIN公司的同時，也採訪到了有關創世紀9的最新動態。以下就爲各位讀者報導這次所採訪到的各種訊息。

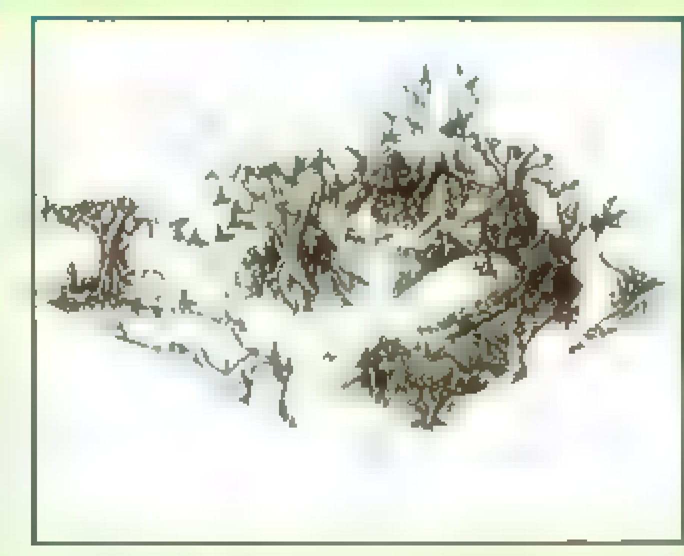
故事堪稱九代以來最有魄力的劇情

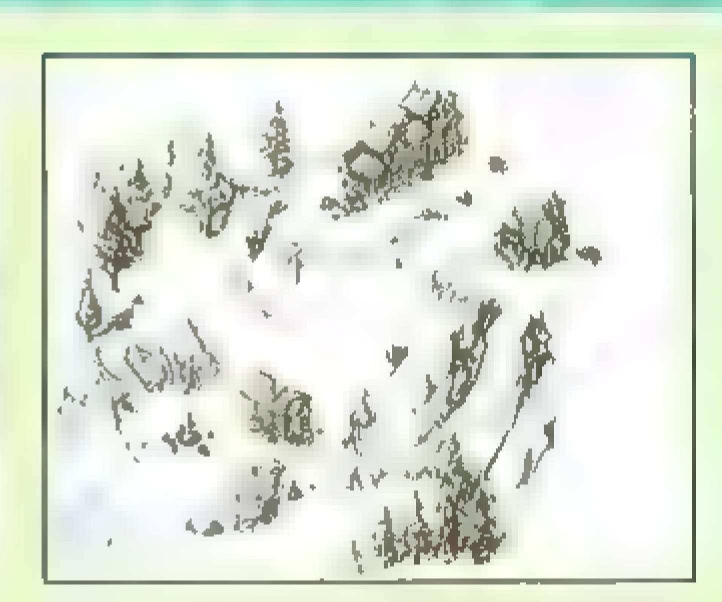
創世紀九延續創八的故事。當聖者回到不列顛尼亞之後，發現邪惡的守護者趁聖者在異教徒世界的這段時間時在這裡興風作浪。首先他將不列顛尼亞的大陸分爲兩大部份，中間被海峽隔絕，進而讓這兩派人民產生磨擦；一邊的人民飽受饑荒之苦，令一邊的人民卻受到某種絕疾侵害；受絕疾的人民有相當多的食物，而受饑荒的人民有絕疾的解藥。由於守護者從中作蠱，所以這兩邊的人民都以爲現況如此是對方害的，進而產生戰亂並互相殘殺。

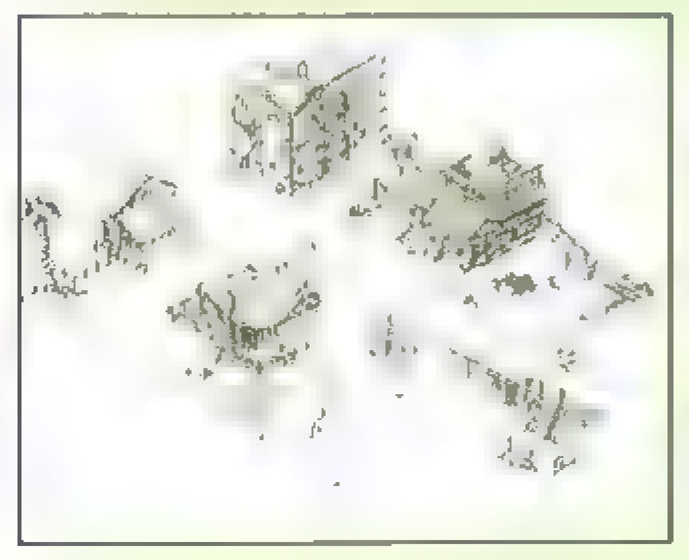
當聖者剛到達之後，就知道這一切都是守護者幹下的好事，所以便開始著手調查。同一時間，由於守護神邪咒的影響， Lord British 一直大病不起。由於守護者視聖者爲眼中釘、肉中刺，於是便想要孤立聖者，他將一些聖者所做的事情添油加醋，然後傳到 Lord British 的夢中。起先 Lord British 還不相信聖者會作出像夢境中所述的一樣，正在籌備軍隊反叛；但是當 Lord British 見到聖者時，他便詢問聖者是否有做出一些事，因爲守護者是將聖者在異教徒世界所作的事改編然後託夢的，所以聖者便會錯意的回答確有其事。於是聖者便被關入監牢。

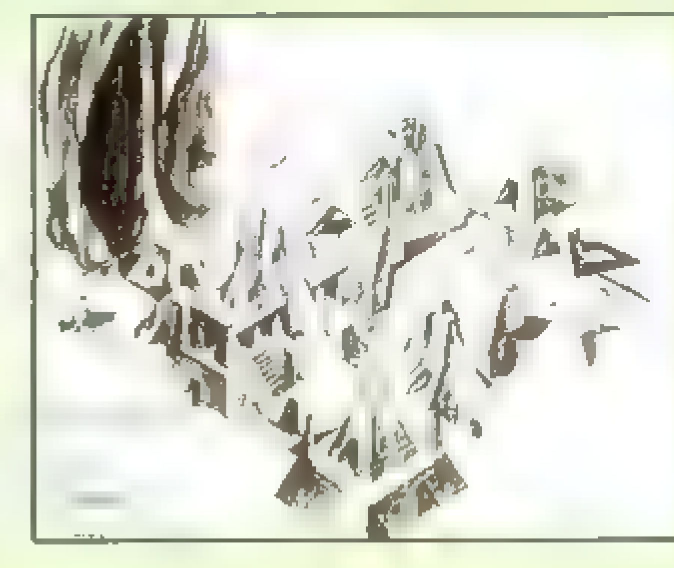
創世紀九的美工

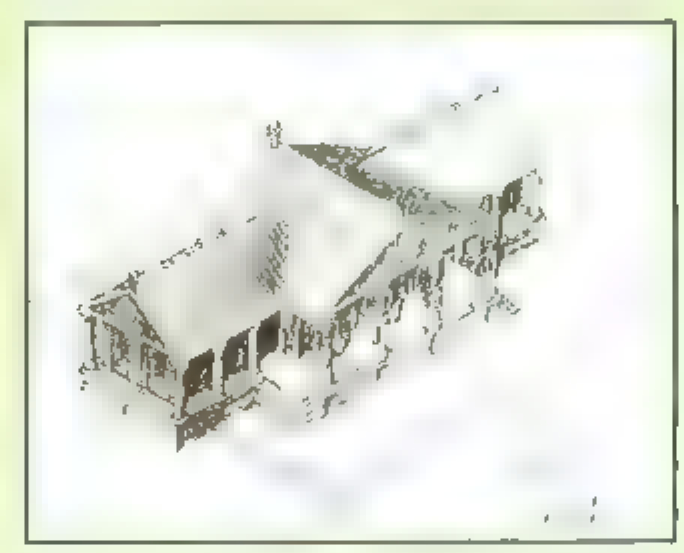














九代中龍的樣子，帥吧！跟鉛筆稿畫得差不多

據遊戲總監 Richard Garriott 表示：創世紀 9 的劇情將會跟五代一樣，正邪沒有一定的界定，所有在遊戲中的人物都相當難捉摸。整個遊戲不但會有黑與白的角色，最重要的就是中間的灰色地區，所以整個遊戲的故事將會相當精彩。

玩家在遊戲中的目的首先就是先要取回 Lord British 對你的信任，然後才開始對付守護者。Richard Garriott 表示：在創世紀 9 中與前面最大的不同，就是 Lord British 不再像以前一樣只會坐在王座上一直高喊：「聖者！救救我們！」，而是在遊戲的最後加入聖者一起冒險、一起解謎、一起對付守護者。

設定草稿



創世紀 9 將會是聖者、不列顛尼亞、以及 Lord British 傳奇的總結束。據 Richard 表示，遊戲最後將會交代守護者的真實來頭，爲什麼會有聖者，以及爲什麼不列顛尼亞會存在等等，從創一開始就流下來的一些問題。由於這是一個總結束，所以在劇情上一定是相當有魄力，不過 Origin 沒有人願意透露更多了。

精彩絕倫的 3D 電腦動畫



一段動畫的頭一個畫面，這也是筆者所述第 Lord British 躺在床上

筆者看到了創世紀九的電腦動畫，約有十幾分鐘；由於 Origin 在這個階段尚不願玩家們看到，所以筆者無法取得任何圖片；但是筆者在這邊大約地描述一下。一開始畫面照的是蒼老的 Lord British 躺在王宮的床上，也許那是夢境吧！突然之間一陣紅色的魔法以床爲中心向外擴散，接著整個房間的牆壁及柱子都分解爲一塊一塊的向天上飛去。Lord British 於是在牆飛走後看到百萬大軍兵臨城下，而坐在敵方陣營的便是聖者。

第二段筆者看到的動畫是監牢的門突然打開，然後聖者被推進去，裡面有數副死人骸骨。聖者往上一看，發覺是 Lord British 用很忿怒的眼神正在瞪著他看。

第三段筆者看到的是最有魄力的一段。鏡頭照著一座高塔，突然間從天上有一道強光直直的由上往下打中塔頂，然後一道魔法光圈便隨即以塔爲圓心向外一直擴散。光圈所到之處，樹木花草或是飛禽走獸都隨即死亡，植物立即枯死，生物立刻只剩一副骨頭。當光圈掃過整個星球後（筆者不確定那是否爲不列顛尼亞），最後整個星球變得一片死寂。

以上這些精采的動畫都是使用 3D Studio MAX 所製作的，筆者看起來覺得要比真人拍攝的要有魄力多了，眞可惜不能與讀者們同享。





九代中聖者的尊容

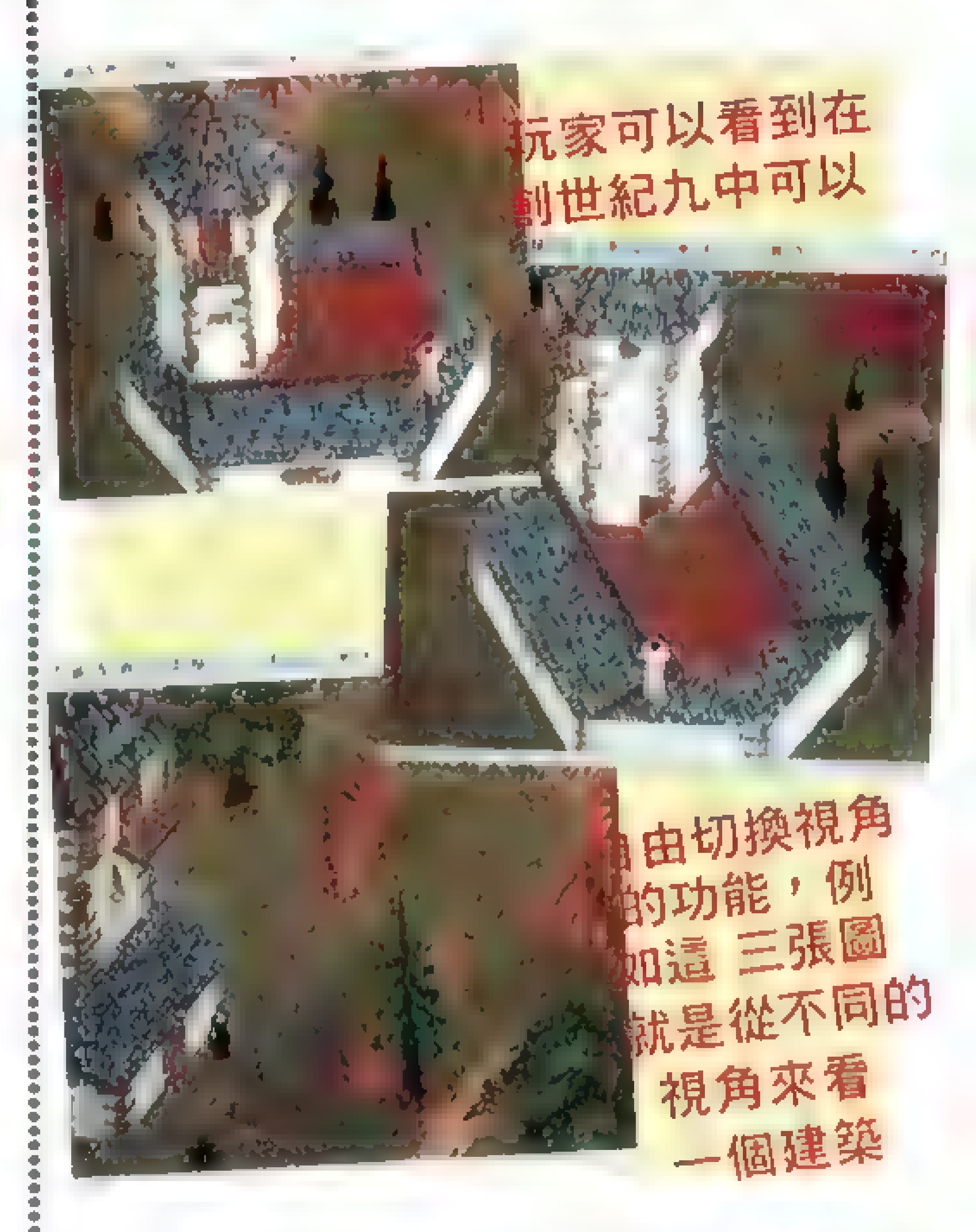
無與倫比的遊戲 3D 引擎

創世紀九的遊戲本身採用了 3D 引擎，也就是說，遊戲的圖形不再是 Bitmap 式的，而是多邊型加上材質黏貼。記得在八代時由於視角的問題，玩家不能夠看到牆壁後面的東西嗎？雖然九代的視角相似，但是卻不會有一樣的問題，因爲玩家可以自己隨意調整視角，也就是說，玩家可以依主角爲中心旋轉 360 度，調爲自己喜愛的視角。更強大的功能，便是玩家可以自由地放大及縮小，當縮到最小時，主角將會變成一小丁點，但是玩家所能看到的範圍卻會變大；反之當玩家放大到可以看見主角臉上表情的變化時，相對地能夠看到的視野範圍就變得更小了。

整個遊戲的眞實感相當好，比起七代、或是八代都要來得強；據製作人 Joye 表示，在創世紀九中每一樣物件都會重新製作，也就是說，玩家在遊戲中絕對找不到長得一模一樣的兩根叉子或蠟燭，而且所有的物件都繪製得相當精細，當玩家在放大最大時都不會出現粗點。



從不同的視角來看花園迷宮



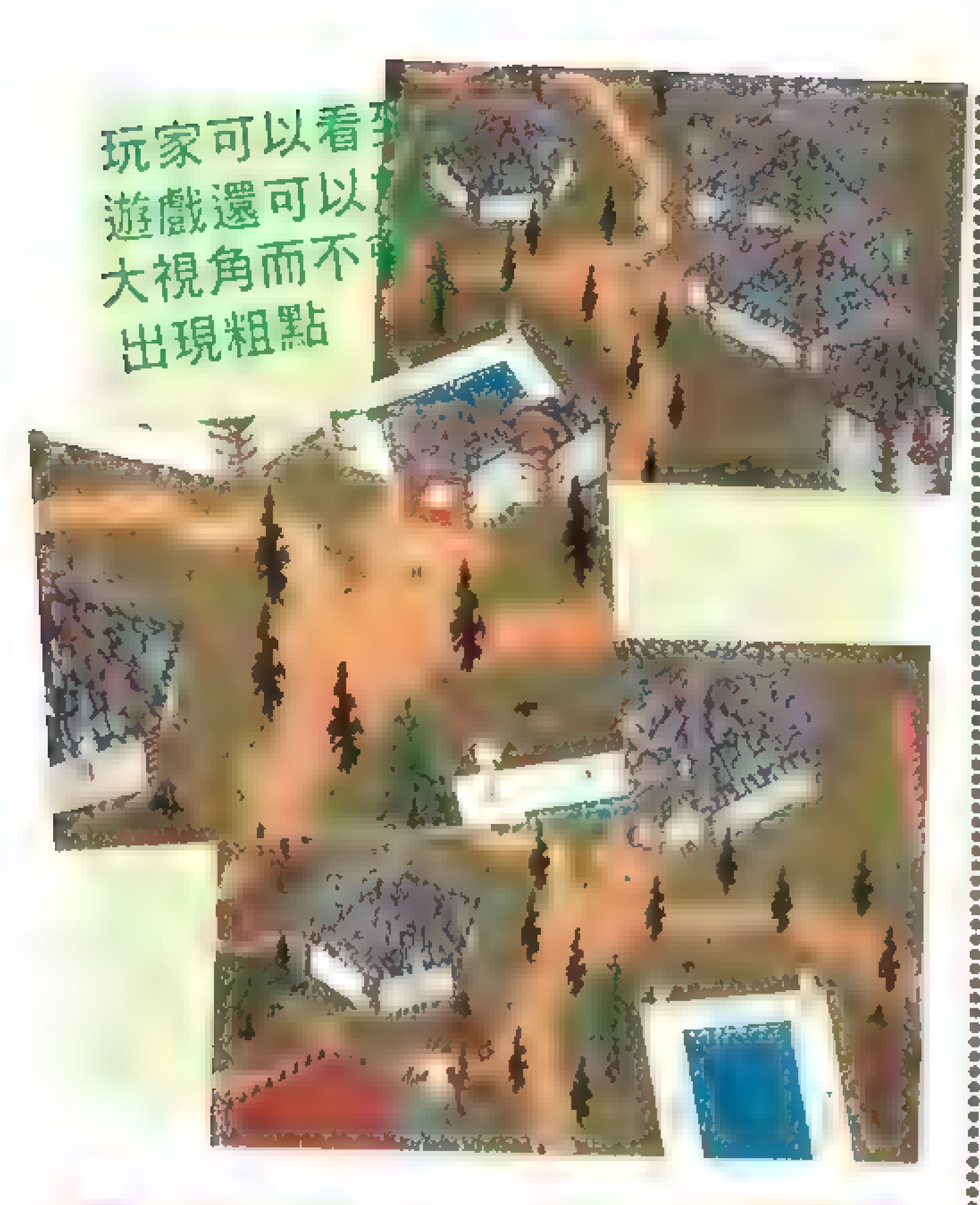
玩家可以看到在創世紀九中可以自由切換視角的功能，例如這三張圖就是從不同的視角來看一個建築

由於遊戲是 3D 的，所以在光影效果上製作得相當仔細，連每天不同時刻的太陽位置都考慮在其中；不論是高地、或是房屋所造成的陰影的位置，都會隨著時間而改變，如果玩家站在某處不動，可以看到影子會慢慢地移動，可說是相當眞實。

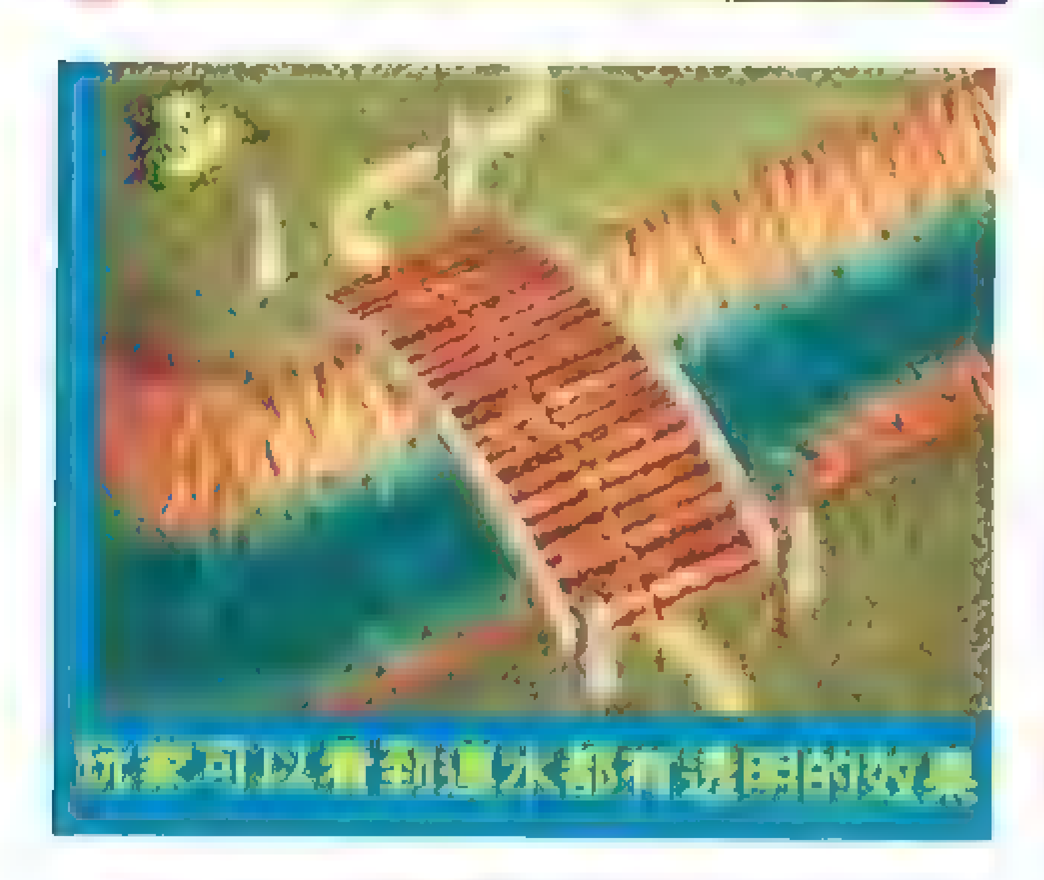
魔法效果在九代中更是令人覺得震撼，因爲使用 3D 環境，所以視角的切換與魔法的效果合併，讓整個魔法感覺上更有威力。九代中將會恢復使用魔法書的系統，但也會加入一些八代中的儀式魔法。

在創九中，玩家又回到了像七代一樣每一樣東西都可以使用，都可以攜帶。紙娃娃的物品存取系統在九代中也一樣會被沿用。在創世紀八代中，玩家可以發現當物品被炸開的時候，會彈來彈去，但是卻不會旋轉，而只會保持同一個角度移動；在九代中，玩家將會看到所有的東西照著眞實世界的物理狀況移動，而且會非常眞實。

遊戲的畫面捲動極爲流暢，在 Pentium 90 下居然有高到每秒 40 個畫面的速度，令人相當吃驚。玩家可以調整不同的解像度，從 320 × 240 一直到 1024 × 768 都可以使用，玩家也可以讓遊戲以 256 色顯式或者是高達 16-bit 色，當然，越高的效果需要越快的電腦。



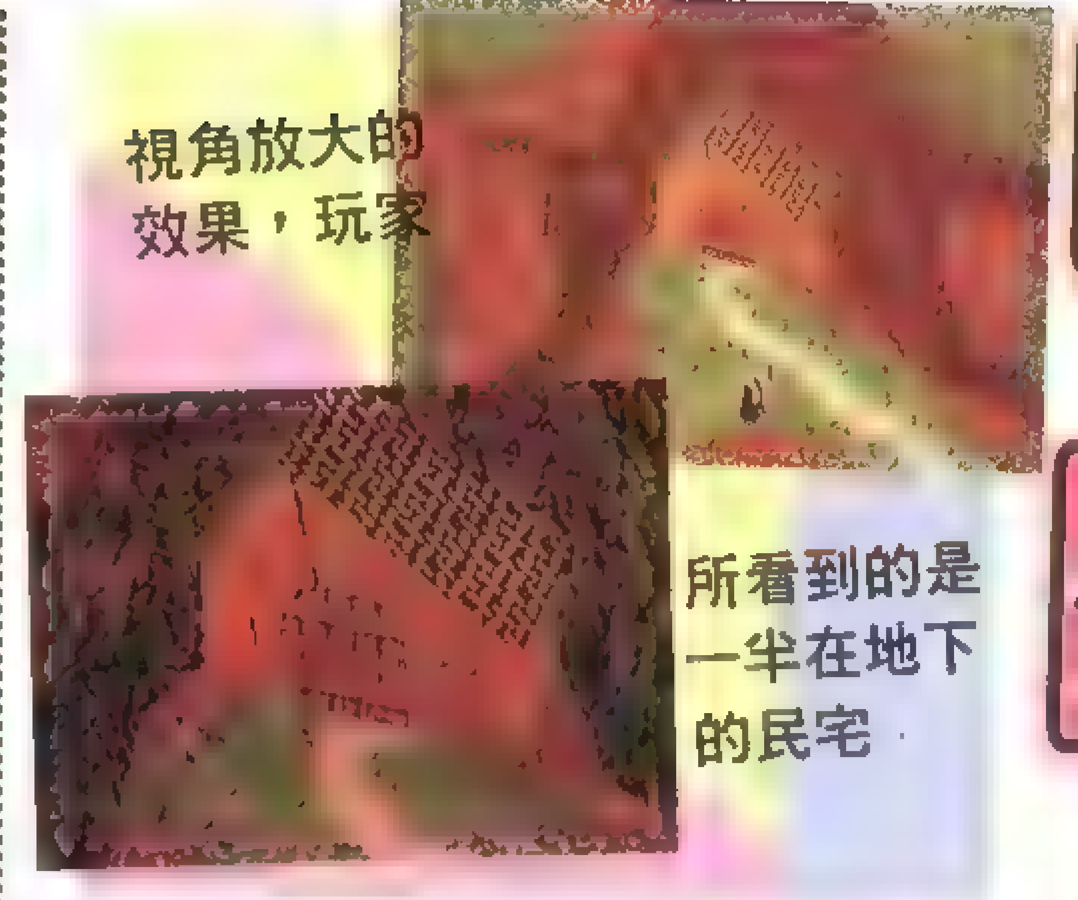
動作成份仍在，但操作卻不一樣



玩家可以看到連水都有透明的效果

在八代中令人厭惡的動作成份在九代中依然會保留，但是卻是以不同的方式進行。玩家有一系列的選項可供選擇，玩家可以選擇要自己量距離跳石板，或是選擇自動跳躍的功能。所謂的自動跳躍，就是玩家在想要著落的那一點按一下，主角就會自己跳過去，這一個選項可以讓討厭動作成份的玩家不必再像八代那樣跳來跳去。

在戰鬥的模式裡，玩家可以選擇讓所有的隊員自由行動，這樣隊員們就會各自攻擊敵人；但是其中要是有一個隊員快死的時候，整個遊戲就會停止，問玩家要採取什麼動作。在九代中有一個相當特別的選項，就是玩家可以選擇隊員依靠你的程度，如果你將依靠度調到最高的話，戰鬥時每一個隊員在作每一個動作之前都會問你的意見，而這時戰鬥就會停止，於是整個戰鬥玩起來就會好像是在玩輪流制的遊戲一樣；反之，若玩家將依靠度調低的話，那戰鬥就會變成即時戰鬥。



視角放大的效果，玩家所看到的是一半在地下的民宅



玩家可以看到在九代中每一個 3D 物件都作得相當真實

創世紀九當筆者在 Origin 看到時，真是讓我訝異到說不出話來。 Origin 預定將在明年七月推出，我們也會在推出之前一直向玩家提供最新消息，敬請玩家期待。

To Be Continue‥

由於本期篇幅有限，專訪內容未能全數刊完，因此銀河私掠者 2 的介紹、 Chris Roberts 、其他製作人的專訪及 Lord British 住所 — Britinnia Manor 的揭秘文章將於下期刊載，敬請期待。

雷神之鎚

QUAKE

雷神既出 所向披靡

一個令世界五千萬電腦玩迷苦等兩年
的「全3D」動作遊戲震撼登場
請先鍛鍊您的心臟功能

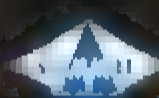


感謝全國玩家熱烈搶購！！請雷神之鎚的愛用者，將客戶回函寄回新美公司即可獲得：能讓你飛天入地，金剛不壞的「雷神之鎚密技」一份！

- 它是全世界第一個真正3D的電腦遊戲。
- 採用材質映射多邊形技術作造型，讓您進入一個最真實的虛擬空間。
- 運用先進的主從架構技術支援MODEM與網路及INTERNET。


10月9號至10月20號 歡迎到士林金雞廣場四樓試玩



亞太總代理： 美商新美股份有限公司
URL：http:\\www.ussummit.com.tw

北區電話:(02)706-0660
中區電話:(04)296-3060
南區電話:(07)323-4567



終極動員令(C&C)家族系列



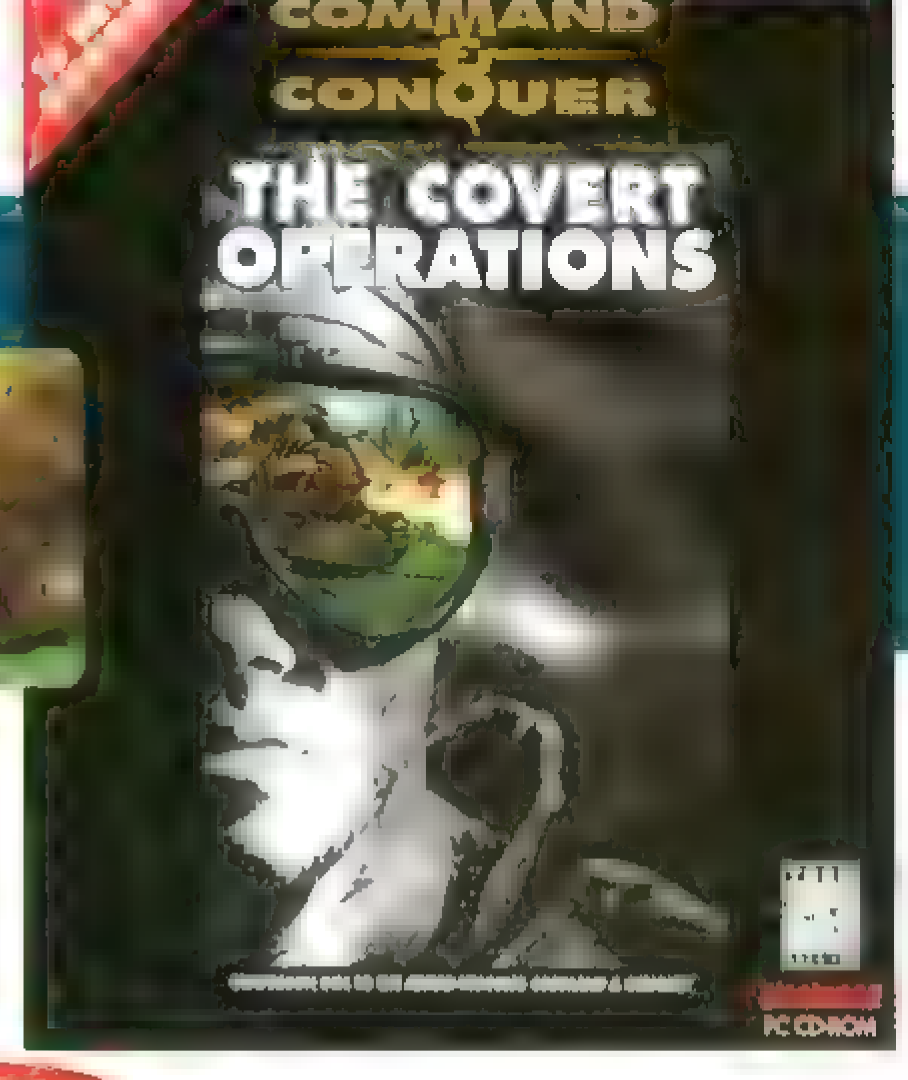
好還是好，
老話還是老話，
擁有了終極動員令(C&C)家族系列，
世界就真的在您腳下！
本產品支援DOS及Windows 95作業系統

●終極動員令(主程式片)

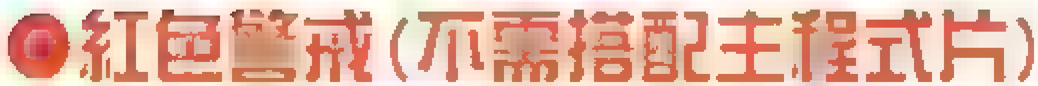


●重回殺戮戰場(需搭配主程式片)





●紅色警戒(不需搭配主程式片)



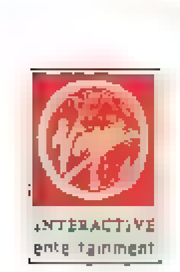












第三波台北、台中、高雄門市暨
全省電腦門市店及書局均售

代理發行
第三波文化事業股份有限公司
台北市敦化北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993


WORLD CIRCUIT RACING
GRAND PRIX II
世紀金冠軍II
Mobil 1
OPEL
PIONEER PIO
AN OFFICIAL PRODUCT OF THE
FIA
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
MICROPROSE
第三波台北、台中、高雄門市暨
全省電腦門市店及書局均售
代理發行•生產製造
第三波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有


你想打作一位自己心目中的俠士嗎？為了得到武林奇書"絕天九書"、你必須培育一名優秀的弟子，以便在十年後爭取"絕天九書"的比賽中獲勝。從八歲到十八歲，凡舉文學、武藝、內功武術都是你教育徒弟的途徑，但徒弟的性格和品行也千萬不可忽視。
在你的教養之下，徒弟將會成為一代大俠、邪派外道、或是儒俠一生？一切都操在你的手中！
DYNASTY 漢堂國際資訊有限公司
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
製作發行


1996
計劃
中理想的未來城市
事強權
T-TIME TECHNOLOGY CORP.


笑看三國亂世風雲 決勝天下英雄人物
精彩逗趣的三國遊戲 熱鬧歡暢的休閒時光
2
富甲天下
三國霸主 歡樂出擊
富甲天下 全新登場
T-TIME
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
台北市濟南路二段13-1號3F TEL.(02)395-7200 FAX-(02)395-7201


秦皇陵
壯觀神秘的秦
寢，埋藏地底三千年的絕世機密
重重關卡，步步危機的冒險之旅
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.


P．S創作群繼「嬉笑春秋」後又一SLG力作
AT-ROBOTS
機甲雄風
即時戰略
全面熱賣中
激波軟體
Home page:http://www.promile.Com
誠徵業務助理、業務專員，應徵請寄
照片、履歷表至本公司管理部或電洽部課長


超時空英雄傳說
PC CD-ROM
發燒熱賣中
徵 求
宇峻科技股份有限公司 板橋市文化路一段127號2F
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
服務電話:(02)2720089 BBS:(02)2722471 FAX:(02)2722697
e-mail:johnnty@ms1.hinet.net http://wwwhome.fancy.com.tw/
uj@stsvr.showtower.com.tw 劃撥帳號:18779330

帶領航向世界舞台‧‧‧‧

軟體外銷拓展評選會——第一場 歐洲及中東

本公司爲協助軟體公司將產品行銷世界並建立品牌知名度，陸續安排國外 BUYER 來台選購，以最經濟方式協助拓展商機。

費用：免。
時間：1996.11.14 (暫定)。
此次邀請：歐洲及中東 BUYER(S/W代理商)。
展出：國內外軟体開發公司。
主題：(依需求急迫性)：
　　CAI (3～15歲)
　　電腦基礎教學 (DOS,WIN95,INTERNET...............)
　　TOOL (INTERNET,WIN95,...........)
　　PC GAME (光碟版)
　　　　:
　　　　:
產品：不需改版，依原包裝展示，本公司協助解說。

參加辦法：10月31日前請將產品LIST(中英對照)FAX至本公司，本公司篩選後再行通知。

集品資訊有限公司
新竹市民生路49號
TEL:(03)5350679
FAX:(03)5424909

TRIREME INTERNATIONAL CO., LTD
NO.49,MING SHENG RD
HSINCHU CITY. TAIWAN, R.O.C
TEL:(8863)5350679
FAX:(8863)5424909




集品給軟體公司的—不只台灣

只有台灣？不夠啦！
台灣的市場夠養活軟體公司？不夠啦！
台灣的市場能培養軟體巨星？不夠啦！
在台灣，梟雄英雄可能要去賣蘋果；YAHOO只是一隻「餓虎」！
如果只有台灣？不夠啦！

除穩固台灣通路外，本公司更積極拓展海外市場，建立行銷網，協助軟體公司回收數倍於台灣的利潤，並建立品牌知名度。

我們的行銷管道如下：
WWW：http:// www. formosa.com.tw SHOPPING STREET
台灣、中國大陸、日本、韓國、香港、新加坡、馬來西亞。
中東地區。
歐洲共同市場。
加拿大。
其它國家及地區尚未確立代理商，暫不列入。

行銷方式：
台灣PC SHOP 及書局通路鋪貨。
邀請國外BUYER來台。
將SAMPLE 或 DEMO 以適當方式寄給各國家或地區之代理商評鑑及估量、估價。
上HOME PAGE 宣傳及直銷。
引進國外商品在台灣銷售。

只有台灣，真的不夠，「集品」帶你走向世界！

TRIREME INTERNATIONAL CO., LTD.
NO.49,MING SHENG RD.,
HSINCHU CITY, TAIWAN, R.O.C.
TEL.(8863)5350679
FAX:(8863)5424909



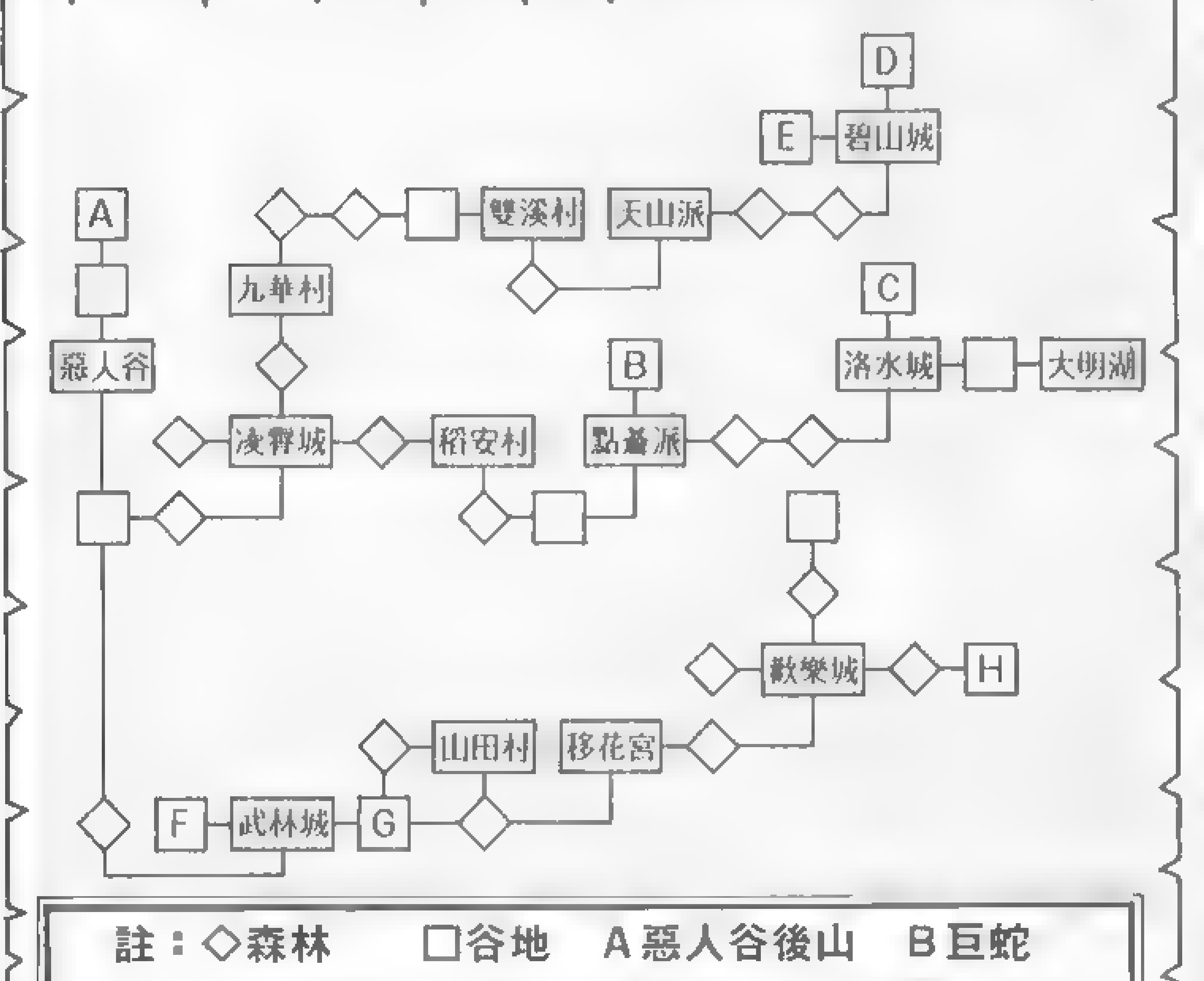
集品資訊有限公司
新竹市民生路49號
TEL:(03)5350679
FAX:(03)5424909

絕代雙驕

惡中之惡寶典

作者／ALEX





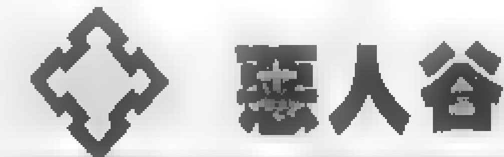
武林相傳，天地雙驕十八年出現一次以賞善罰惡。武林之中有武功、品德俱優者，即贈予賞善罰惡令和寒玉功，使之成為武林至尊，此後十八年間掌管武林諸事，以殺盡邪惡之徒。

朝廷撥款七百萬兩賑濟華東水災，揚州鹽商和民間捐款一千四百萬兩俱交江南八十四家鏢局免費聯保。經十大惡人接下二十萬兩保銀護送賑款，詎料於猛虎谷中遭十大惡人之隴外雙魔奪走鏢銀並殺人無數。甫接下賞善罰惡令的移花宮主江憐月率眾追討賑銀，將十大惡人之八人逼進了惡人谷。

惡人谷於一百七十年前由神僧頒下禁例，武林之中縱有極惡至奸之人，一旦逃入惡人谷，仇家也不能趕盡殺絕，以彰顯如來好生之德。移花宮主顯然不為禁例所動，眾人危在旦夕之際，幸為燕南天所救。

燕南天與江憐月原係夫妻，此番為救眾人脫險不惜夫妻反目，割袍斷義。惜因不敵江憐月之寒玉功而致經脈盡斷，雖然服下閻王醫的逆天丹保住性命，但已成了半個死人。眾惡人決意共同撫養燕南天遺子，並將各家所有之惡招武功盡數傳授與他。

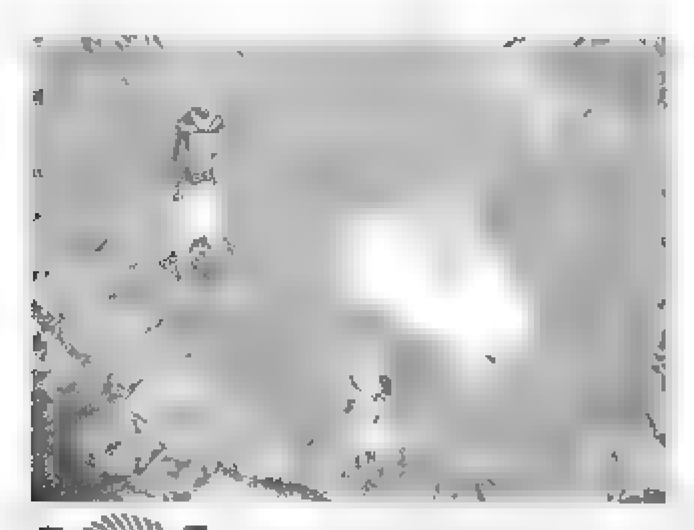
回到移花宮的江憐月也已千挑萬選了一名女嬰，立意扶植成為賞善罰惡令的傳人，待十八年後承繼武林至尊以血洗惡人谷。

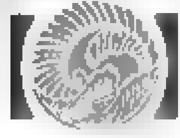


惡人谷

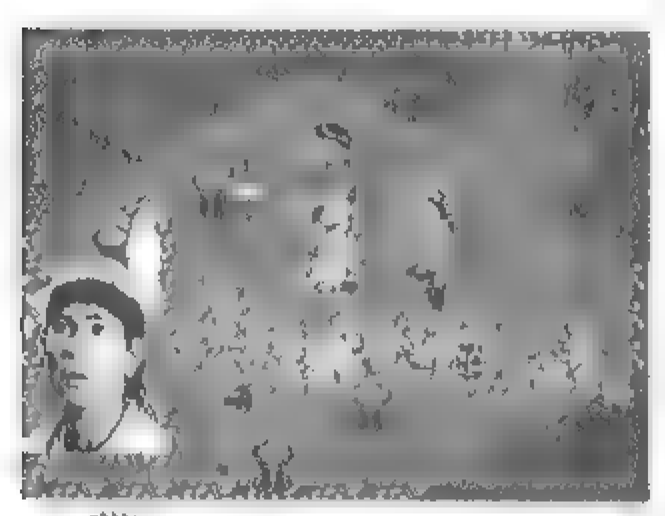
這一日，小魚兒心情頗佳，拿了櫃子裡的假手之後，出門瞧瞧有何勾當可幹。來至門口聽聞有人於谷口叫罵，這人大概是活得不耐煩了。到谷口打跑來人之後，又聽聞嘴爸和嬌媽有事找他。

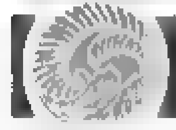
李大嘴和屠嬌嬌各以一張闊嘴和凸眼而名揚江湖，小魚兒自幼即以爹娘相稱。想他已然在惡人谷白吃混喝了十八年，今兒個




扮豬吃老虎招數

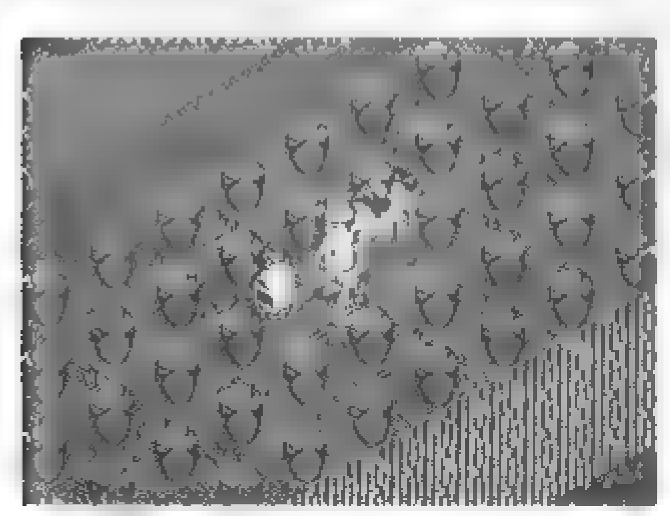
給派了一份差事，到武林城去把關外雙魔揪出來算帳。武林城即將舉辦武林至尊爭霸大會，那兩個痞子諒必也會現身參加大會的。

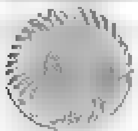



這話說得鏗鏘有力

衆惡人起哄要哨爸和嬌媽陪小魚兒同行，經過閻王醫給二人瘦身整型之後，江湖中人大概也認不出他們了。離開之前先逐一與衆惡人告別。

鐵戰傳授小魚兒金剛戰氣，於戰鬥中可藉由本身的眞氣提昇戰鬥力。蕭咪咪的遊體眞氣入門式可增君防禦力，而莫開心則教授行騙天下第二式一偷天換日。黑白無常鍾三和鍾四的凝神聚元則能在回氣不足時，直接以體力

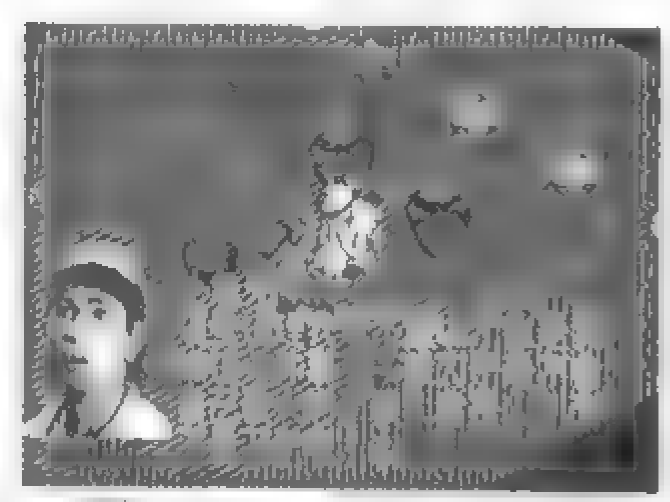


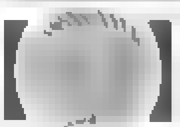

慢慢的鑽就成了

轉換成眞氣而回復戰鬥力。

谷中有人費盡心思擺了一個酒缸陣圍住他的收藏寶物，其實有些酒罈子是懸空的，只要由左下方鑽進陣中即可開啓寶箱。

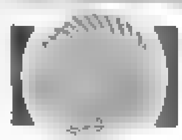
閻王醫萬春流的屋前擺了不少大大小小的石塊，跨過石塊進入屋內後，閻王醫會替小魚兒施以金針渡穴，如此可促使小魚兒的力量增強。




富有禪機的對話

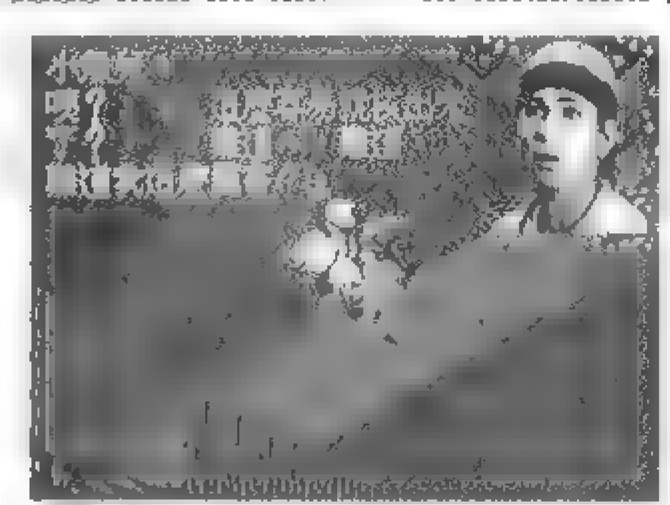
往北到後山一屋內與燕南天辭別，燕大俠經由閻王醫以藥材浸泡於藥缸之中，雖然不能言語，但小魚兒總覺得與燕南天心靈契合。再往北來到一處瀑布前方，發現瀑布之後有處洞门，往裡一探取得一本雷霆刀譜。原來瀑布乃障眼手法，藏此刀譜之人本事非比尋常。

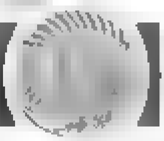



玩家也都有此幻覺

回到谷口見花崗石上插著一把刀，小魚兒因有閻王醫金針渡穴之助，遂順利拔取出石中的雷霆刀。聽聞此刀會認主人，而且是燕南天行俠仗義所持的神兵利器，若能配合雷霆刀法則威力無窮。

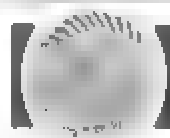
走出山谷哨爸表示，由谷地




很佩服自己不是？

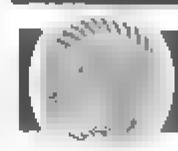
往東可到點蒼派和天山派，往南則能抵達武林城，但要進武林城可得要有武林帖才行。小魚兒因頭一遭離開惡人谷，於是想要自己先四處逛逛，武林帖的事就交由二老去傷神了。

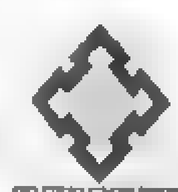



深明大義的小魚兒

小魚兒往東到一處森林入口時，哨爸和嬌媽御隨後跟了上來，那就先往點蒼派和天山派去拜訪拜訪吧。（如若先往武林城，則遭遇事件和結局有所差異，且事件完成率偏低。）




倆老淪落為跟班

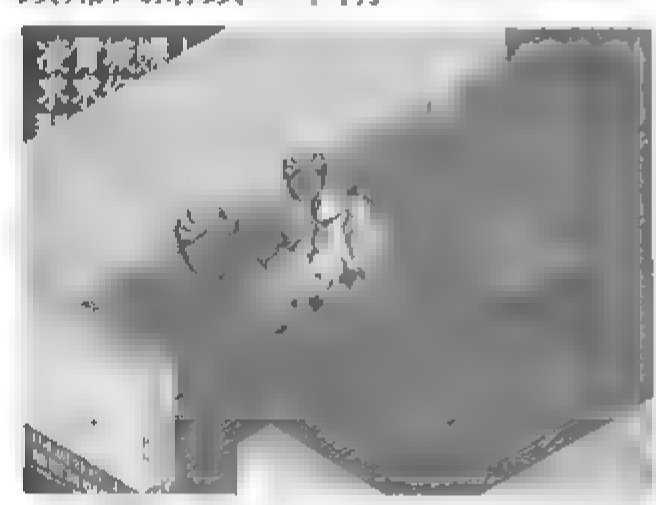


凌霄城

經過一座森林往東進入城内，城西的另一座森林內可有不少

斬獲。十大惡人的名氣非同小可，城內居民人人聞之色變。

屋內有名婦人的女兒遭一群壞蛋擄走請求伸出援手，聽說這一帶的地痞流氓橫行霸道，魚肉鄉民，衆人皆敢怒而不敢言。客棧內果眞遇上惡霸，教訓之後回頭婦人贈銀一千兩。




此乃RPG的慣例

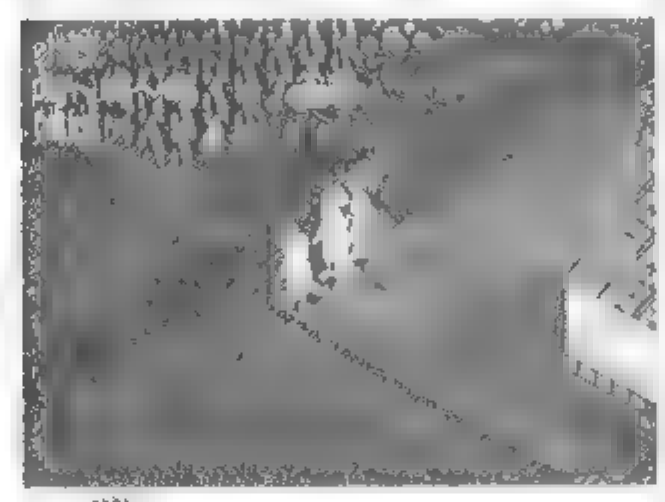
聽城民說先前經過洛水城時，發現城外的森林中毫光四射，想必是有寶物出土。洛水城東的大明湖即燕南天與移花宮主定情之地。

城東與城北各有森林連接其它城鎮，三人先往東經過一座森林到達稻安村。

稻安村

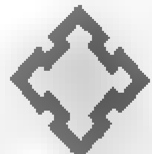
由此往南經由一座森林，再往東穿過一處谷地即可抵達點蒼派。

屋內有位居民哭訴小孩走丟了，央請幫忙尋回失蹤兒。出了門在村子的西南方角落裡找到小孩，他也正在找尋走丟的爹娘呢。回頭小孩的父親致贈一把貫日神劍。

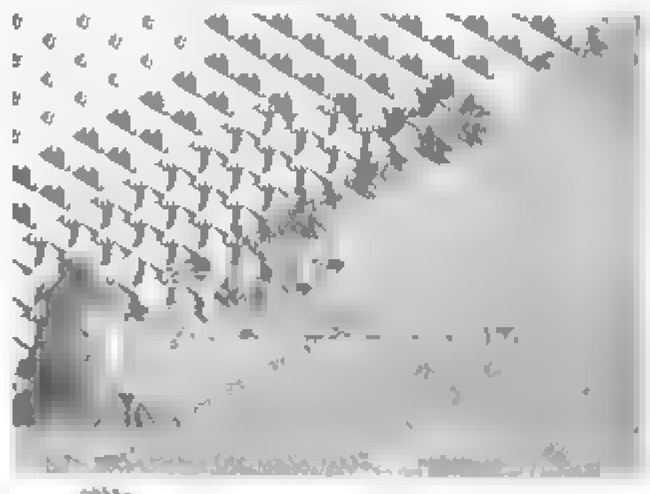


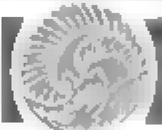

幫忙協尋失蹤兒

點蒼派



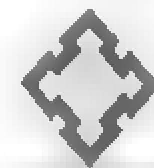
聽聞掌門已前往武林城參加至尊爭霸大會了。往城北進入森林不遠處遇有一條巨蟒，巨蟒死後於蛇身之下發現一把妾意劍。此乃創下郎情妾意劍法之一代奇俠與其愛侶所持的一對劍中之雌劍，配上郎情劍與郎情妾意劍法後，其威力不遜於寒玉功。由於劍身所散發的冰涼劍氣，乃吸引了巨蟒在此棲息。



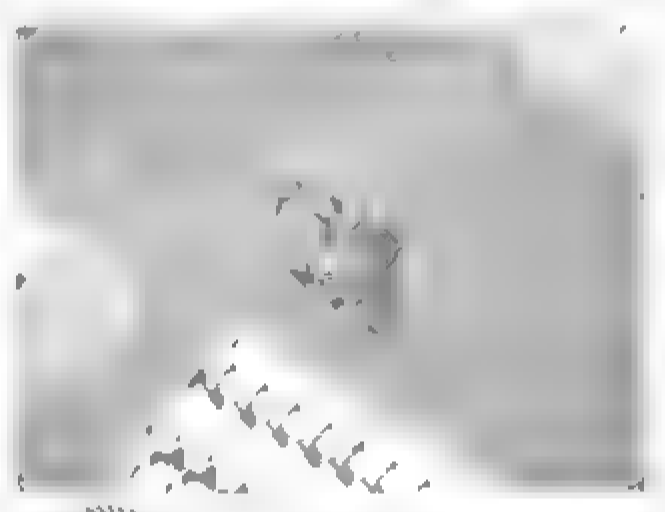

李大嘴嘴大眼又明

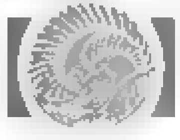
回到城內往東穿過二座森林後，進入了洛水城。

洛水城



這一陣子城內出了一名女飛賊，盜走了城主的傳家之寶－神農醫經。聽聞牢裡那位女俠因前來尋找青梅竹馬的男友而被誣陷爲盜寶之人，女俠的男友正是城主的兒子姚壽，她並不知道姚壽另有女友，並且女俠身上所佩帶的寶劍已遭姚壽的那名女友奪走了。

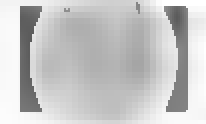



還好不是姓么

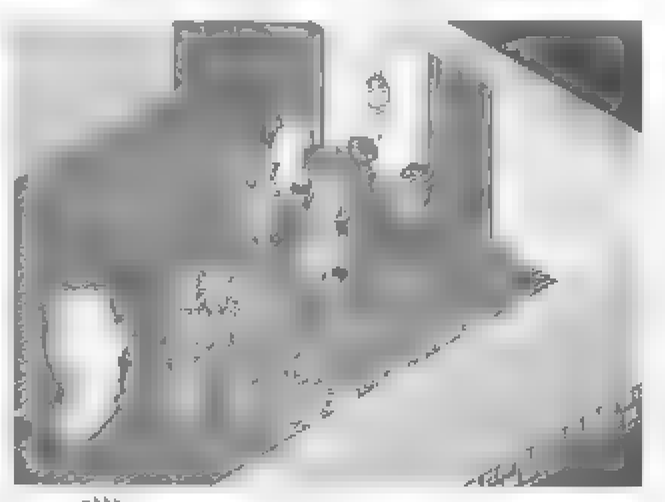
城主府上有守衛看守，不准入內。據說，姚府的後花園乃姚壽與女友談心之處，往城北來至後花園時，果然瞥見姚壽與女友梅天良正在交頭接耳。姚壽因尙未想出嫁禍給女俠的法子，所以暫留活口以伺機了結盜寶一案。梅天良無意間透露出，她已將所盜之醫經藏於房內的枕頭下方。看來，這位女俠眞乃遇人不淑。

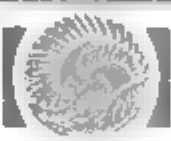
小魚兒三人於客棧西邊的房間內，果眞於枕頭下搜出醫經。現在先別拿，否則恐將遭反咬一口。到客棧休息一宿後，隔日一早再上姚府揭穿詭計。




要找對房間哦！

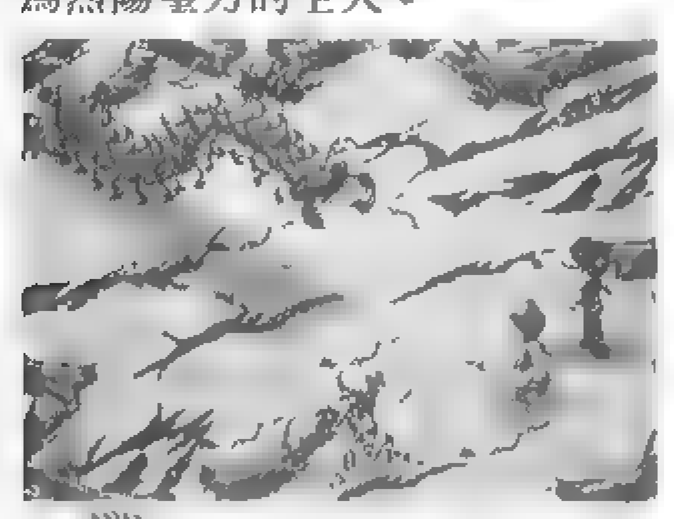
向守衛表明意後，見到了城主。城主倒也明理且不護倚，立時差人將公子與梅天良找來質問清楚。事情明朗之後，女俠龍若雲倒也看開了，並將隨身佩劍贈予小魚兒，請日後持此寶劍往歡樂城作客。據稱，往歡樂城只要到山田村經由移花宮即可抵達，




龍若雲情感受挫

但山田村位於何處呢？

由城北進入森林後遇見一大蜈蚣，蜈蚣死後現出一把烈陽皇刀，相傳乃百年之前刀皇蕭天所持之神器，刀身附有靈氣，故而會試探持刀之人是否夠資格持有。小魚兒上前拾起寶刀，但身體卻立刻顯得虛弱且體力直線下降…所幸，小魚兒堅持到底，終成為烈陽皇刀的主人。



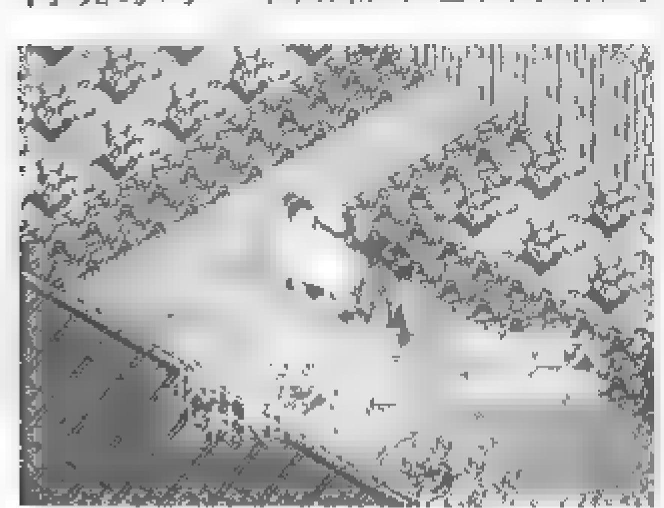
會施毒的大蜈蚣

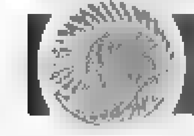
往城東經過一處谷地可到大明湖，聽說有蛟龍作亂，小魚兒推測此去不會有所作為，遂連同嘴爸和嬌媽一路回到凌霄城，再由凌霄城北的森林前往九華村。



九華村

村中有口古井已被閉，聽說時令太過乾旱就會有怪物出沒危害村民。現今雨量驟減，村民們正憂心再遭怪物肆虐。當年趕跑怪物的雷大俠，由於兒子深愛著村長的女兒，但兒女婚事為村長所開立之條件所阻，而今當怪物再現身時，未知會不會出手相助？

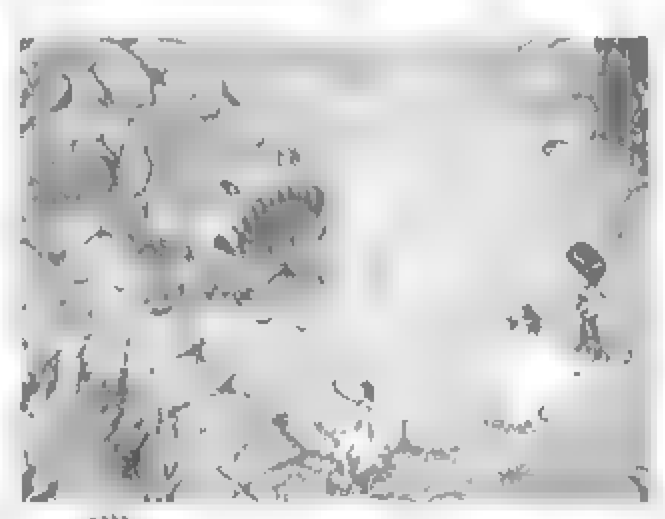


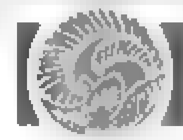

這時不流行公證結婚

到村長家獲悉，村長所提之條件是要雷威的兒子去將危害村子的怪物除去，把那怪物的五毒珠取來做為下聘之用，如此也讓人知道，女兒嫁的並非等閒之輩。村長的女兒立於一旁，她也央求協助成其美事。

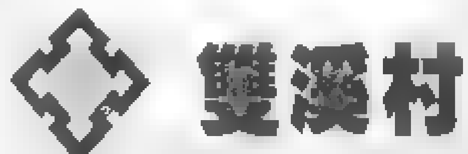
雷威的家就位於古井旁，依他之言，那怪物正是赤血蟾。由於會吐出烈焰攻擊人，所以也叫赤火蟾。當年燕南天路過此地而發現了赤火蟾的弱點，但因有要事纏身，所以告訴雷威將怪物趕入井裡的方法。據稱，這怪物的皮膚異常強韌，最好攻擊牠的咽喉。雷威並將燕南天口述之雷霆刀法第一式轉授予小魚兒。

出了門果真在井道碰上赤火蟾，但牠死後並無傳說中的五毒珠。村長已然首肯玉成兒女婚事並致贈一千兩，雷威更將雷霆刀法第二式轉述給小魚兒。




好巨大的赤火蟾

由村北進入森林，往東再穿越一座森林和一處谷地後抵達雙溪村。



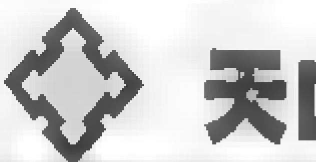
雙溪村

村南有座木橋已經斷了一些時日，然而朝廷撥下的建造款項遭村中惡霸所奪，以致迄今仍未修復。在一屋內碰上「雙溪權威」，很典型的惡棍，教訓他之後取回修建經費計二千兩。來至村南出口時忽聽村民大喊救命，原來那惡棍勾結山賊魚肉村民，這番乃為討回銀兩而來。




小魚兒除三害

一干山賊被打跑之後，村民代表贈銀千兩以表謝意。往南進入森林後轉東即進入天山派。



天山派

屋內聽一婦人數落掌門武天裝的不是，當年若非女兒小蓮收容並照料他，今日何能當上掌門之位？

出門在城口碰見武天裝，將小蓮的一番心意轉告並曉以大義，武天裝乃頓悟自身的不是。離去之前送了一把絕情之鑰，回頭小蓮的母親也送了本秘笈。




大義凜然的嬌媽

由東邊經由兩座森林後，轉北即到了碧山城。

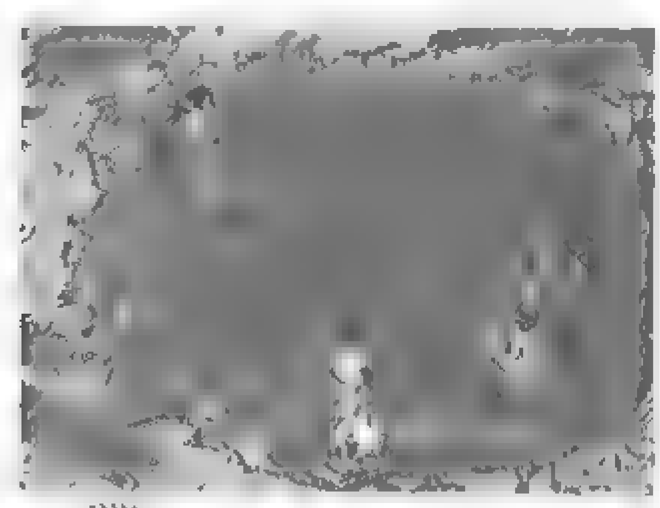


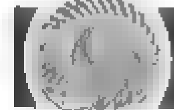
碧山城

在此地盤，管白道的是官，管黑道的是城主。城內的官老爺乃貪官，不但私吞朝廷官銀，並

極盡拍馬逢迎之能事討好朝廷的大官，只圖加官進爵。

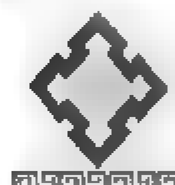
城內東南方大宅內見到貪官，瞧見三人進得屋內，不由分說大喊是為搶奪萬年雪蓮而來。迫不得已乃教訓貪官一頓，經過皮肉之苦，貪官遂將萬年雪蓮雙手奉上。三人得此寶物，功力乃激增十級。



 腦滿腸肥的貪官

進入城北森林內又遇見一條巨蟒，蛇身之後竟又藏著一把郎情劍。出了城西即是絕嶺，但此刻不宜前往。小魚兒夥同嘴爸和嬌媽又僕僕風塵地循原路回到惡人谷外的谷地。



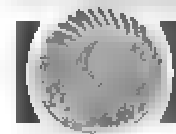
 大戰雙頭巨蟒

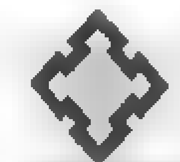
惡人谷

小魚兒在谷地往南走不遠處，嘴爸和嬌媽嚷著要先去弄幾張武林帖，約好三天後於武林城外碰頭之後，小魚兒乃獨自一人往南行去。

小魚兒於森林入口處意外遭俘，幸有移花宮少宮主花無缺適時相救。獲救後的小魚兒仍隻身穿越森林前往武林城。

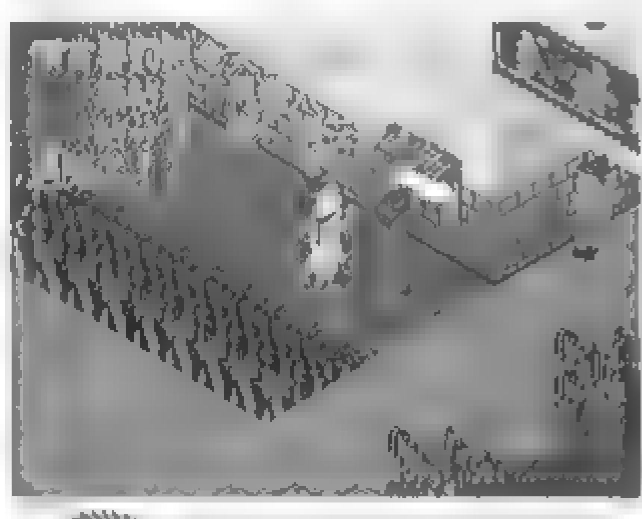


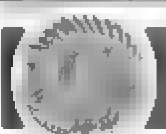
 倆老要識趣一點嘛



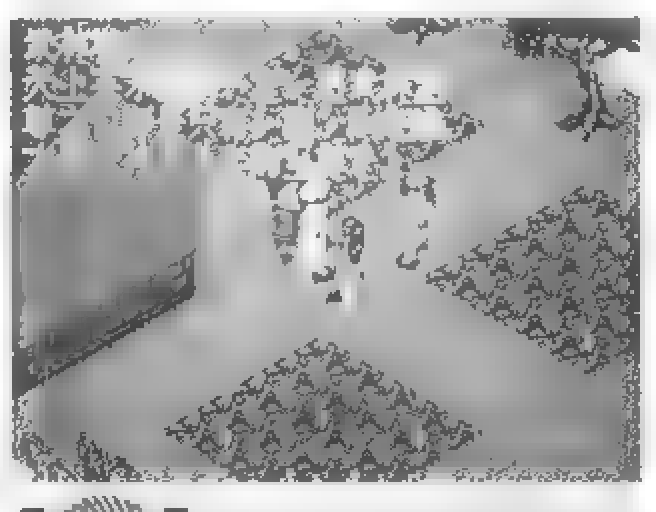
武林城

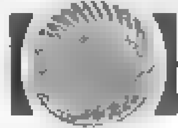
來至城外時，嘴爸和嬌媽早已抵達。城門口的佈告指明武林帖分金、銀、銅三級，未知二老拿到是哪一級。嘴爸和嬌媽已有十多年未在江湖露面，如今又已改頭換面，諒必不會被人認出才是。



 江湖也有分等級

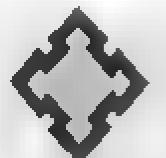
武林城建造於十六年前，城主江別鶴父子連袂參加至尊爭霸大會，且在聚賢樓廣設宴席招待武林人士。當今武林就屬移花宮與武林城最負盛名，今後十八年的武林盟主誰屬，尚難逆料。



 眾所矚目的話題

小魚兒帶頭走出城東時不意掉入一陷阱中，旁邊另有一人，正是花無缺。原來此乃嘴爸和嬌媽的傑作，為的是替小魚兒製造機會。

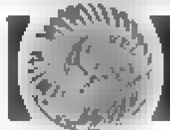
小魚兒與花無缺於陷阱內耗了一陣之後，終於找到出口。



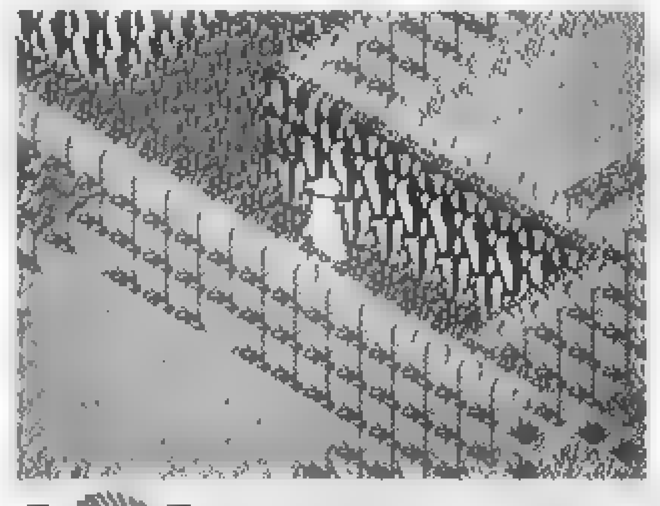
山田村

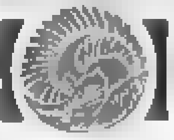
花無缺離去後，小魚兒聽聞村民表示，此地正是山田村。既然來到這裡，那就想法子去拜訪龍若雲姑娘吧。

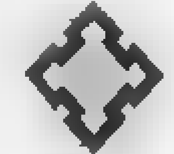


 千里姻緣由此村起

由山田村往西或往南的森林都通往一處墓地，這是回到武林城的必經之途。小魚兒先進入南邊的森林中，並於森林的東南方穿過一處山壁之後，找到了前往移花宮的通路。（若直接回到武林城，則有不同的情節發展。）



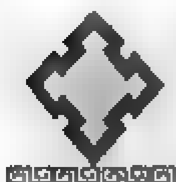
 往前一步可穿越山壁



移花宮

移花宮的人大概都去參加至尊爭霸大會了，宮內並不見人煙

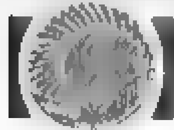
。往東穿過一座森林即到達歡樂城。



歡樂城

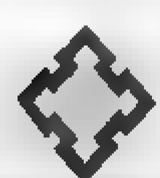
城門口遇見龍若雲，她將小魚兒引至家中見師父，師父正是歡樂城主。城主向小魚兒提起鐵心蘭，因龍若雲經過武林城時與她打過照面，覺得鐵心蘭面貌與師母極爲酷似，加上師父的唯一掌上明珠自幼即失散，會不會有這等巧事呢？




引頸企盼的姑娘家

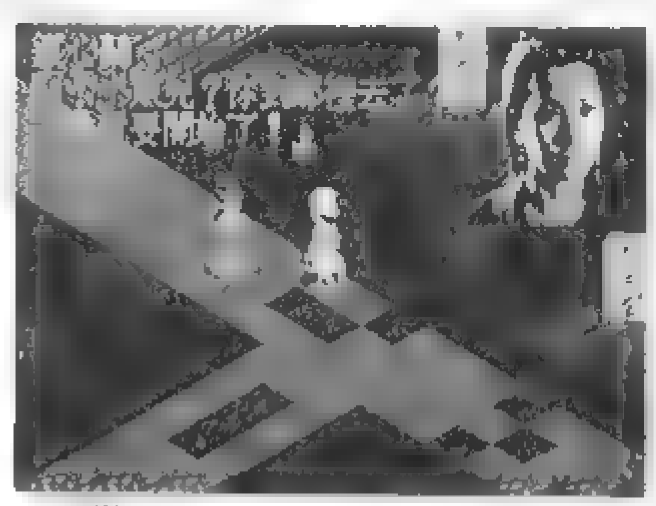
城主的女兒即是當年遭受移花宮劃剿時骨肉分離的，小魚兒接受城主之託，答應回到武林城時留意鐵心蘭的行蹤。

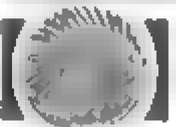
辭別之後，小魚兒獨自循原路回到山田村附近的墓地。



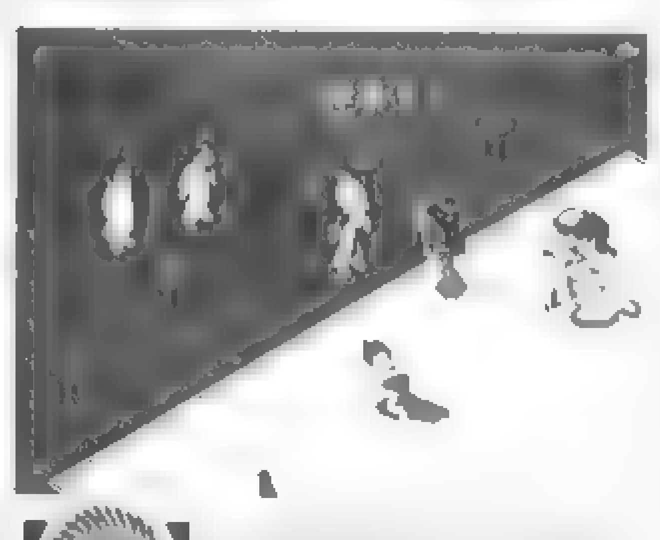
武林城

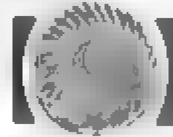
由墓地正要進入城內時，遇上了鐵心蘭。她告知爭霸大會就要展開之後即先行離去，小魚兒甫跨進城內又和嘴爸與嬌媽會合了，三人往西直奔大會會場。

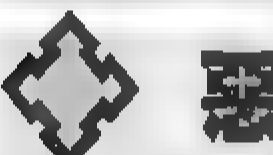



小魚兒認識她嗎？

會上，武林各派皆敗於城主江別鶴手下，連移花宮主也身負重傷。突然間，鐵心蘭上前阻止江別鶴不成也受傷不輕。這時候，嘴爸催促小魚兒先行撤退，但因迫於形勢，小魚兒究竟要救移花宮主還是鐵心蘭呢？（此處有不同的選擇）



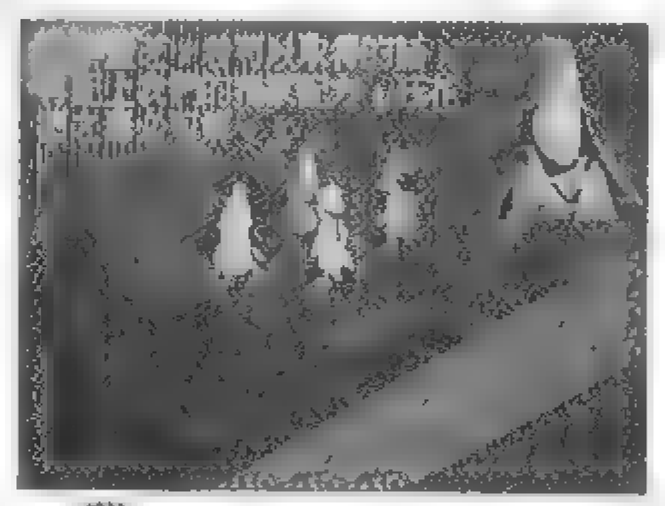

這叫…不自量力！

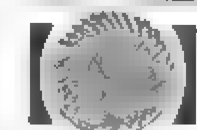


惡人谷

脫險之後，小魚兒已明白了自己的身世。黃山雙隱海滄子與御風子表示，移花宮主身中之狂花酒非尋常解藥可解。聽聞歡樂城主有一株千年靈芝，若能取得，再配上黃山雙隱的獨門配方，狂花酒之毒必然可解。

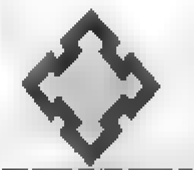
黃山雙隱要小魚兒往見歡樂城主求取靈芝，至於花無缺所中




始作俑的黃山雙隱

的奪命丹之毒，雙隱有法子可抑制毒發時間，但小魚兒必須速去速回。

就此，小魚兒又與嘴爸和嬌媽一路趕往歡樂城。



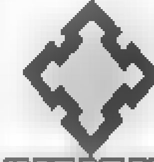
歡樂城

城門口再遇見龍若雲，引至家中赫見鐵心蘭立於城主身旁。原來鐵心蘭爲龍若雲所救，並且父女相認改爲原名龍若雨。正在氣頭上的她對著小魚兒拳打腳踢，小魚兒因有難言之隱遂不加還手。



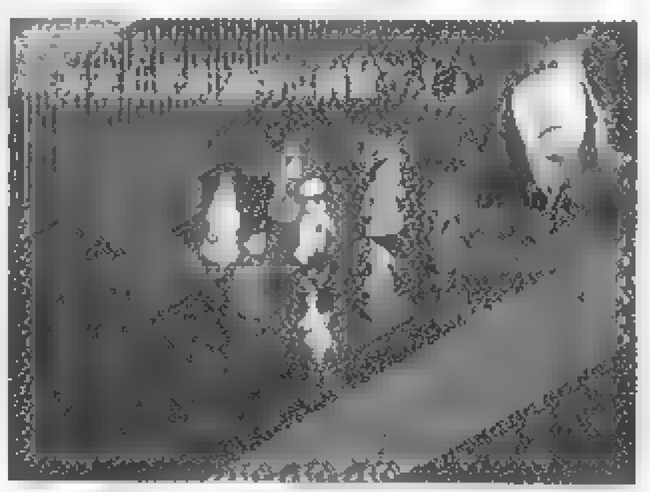

小魚兒說要他就得給

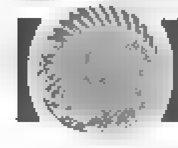
順利求得千年靈芝，三人乃兼程趕回惡人谷。



惡人谷

移花宮主獲救後要小魚兒去求閻王醫解花無缺之毒，花無缺脫離險境時，黃山雙隱繼而表示，如今結合小魚兒、移花宮主和花無缺的內力，設法將燕南天全身的經脈打通，就像姥姥生兒子




這下子父母雙全了

，又有救（舅）了。

整編隊伍之後，該是找江氏父子算總帳的時候了。走出惡人谷時，小魚兒突然掉頭往東前往凌霄城，他忽然想起碧山城的西邊還有處絕嶺。



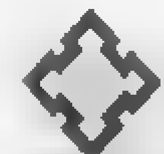
碧山城

由城西來至一處斷橋，如今因有四人同行，是以同時發功飛越過斷橋。由於身有絕嶺之鑰，於是成功的攀上絕嶺瞧見百曉生，他做了古今絕技總綱，並對各家所長做一評析。一番唔談後，小魚兒習得雷霆刀法第四式。




不是耍馬戲，是練劍！

一路回到凌霄城後，往東直奔洛水以東的大明湖。



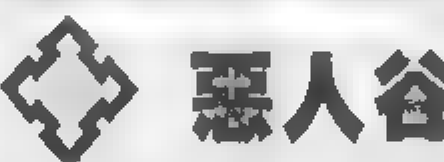
大明湖

湖中果然有蛟龍擋道，來至盡頭見到一神僧，由於神僧的一席話，加上小魚兒現今身旁有女伴，於得悟郎情妾意劍法之第二代。

現在，該回去辦正事了。（下接武林城）



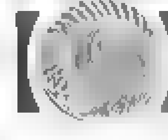

得先趕走蛟龍才行

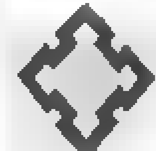


惡人谷

衆人脫險之後，小魚兒想履行與歡樂城主之約，於是領著鐵心蘭一路趕往歡樂城。



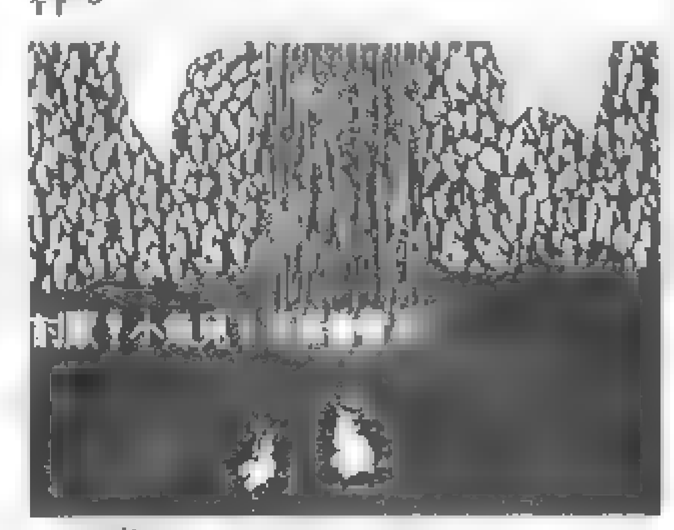

帶鐵心蘭千里尋親

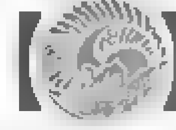


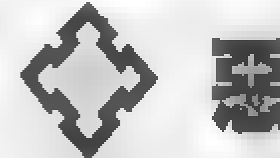
歡樂城

城主與鐵心蘭採取小魚兒所建議之「滴血認親」方法終於認祖歸宗。連同龍若雲和鐵心蘭，三人往城東經過森林來到一處瀑布，姐妹倆一陣戲水之後，小魚兒悟得郎情妾意劍法第三式。

之後，三人一起回到了惡人谷。

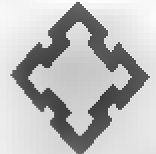



看久一點悟得更多



惡人谷

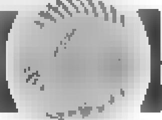
花無缺的傷勢已然痊癒，整編隊伍之後該向江氏父子討回公道了。（出了惡人谷直搗武林城之前，如同前述可先往碧山城西的絕嶺和洛水城東的大明湖。）



武林城

來至城外即遭逢江別鶴之子江玉郎的留難，江玉郎不敵衆人猛烈的攻擊乃敗下陣來，但隨即被江別鶴救走。




包藏禍心的江玉郎

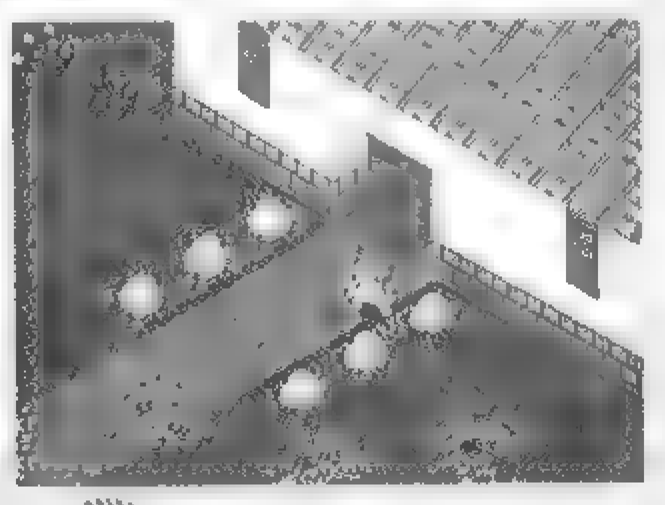
追至城西的會場時終和江別鶴正面交鋒，郎情妾意劍法勢如破竹，江別鶴似無招架之力。

奪回賞善罰惡令之後，小魚兒決定將這引發江湖紛亂、派系爭端的禍源給徹底毀了…



惡人谷

小魚兒領著花無缺、龍若雲和鐵心蘭回到惡人谷盤居，轉眼間已有了下一代，他正打算再生他們十大小小惡人。




小小魚兒吃大香蕉

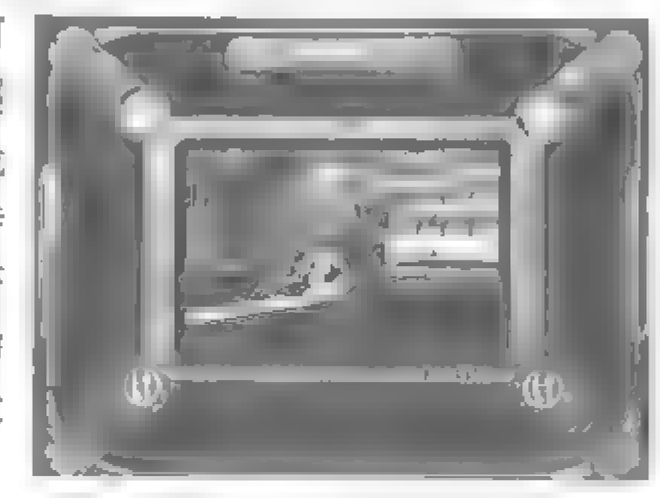
完結篇



I. 基本技巧

一 攻防注意事項

本遊戲有一個相當不同的設計：除了車輛以外，人員或大部份的機甲遭到攻擊時，都會向後退一格，以降低所遭到的創傷；如果遭到攻擊時，因爲後方有人員或障礙物而無法後退，那麼所遭到的創傷將會增加爲 1.5 倍到兩倍左右。利用這個特點，玩家可以製造一些讓敵人無法後退的狀況，或者將他們逼到障礙物的前面，然後再給他們強力的一擊，這樣就可以一次獲得許多經驗值；相同地，我方的人員在移動時也要保持距離，否則一旦遭到敵人的攻擊，將會有很大的損傷。



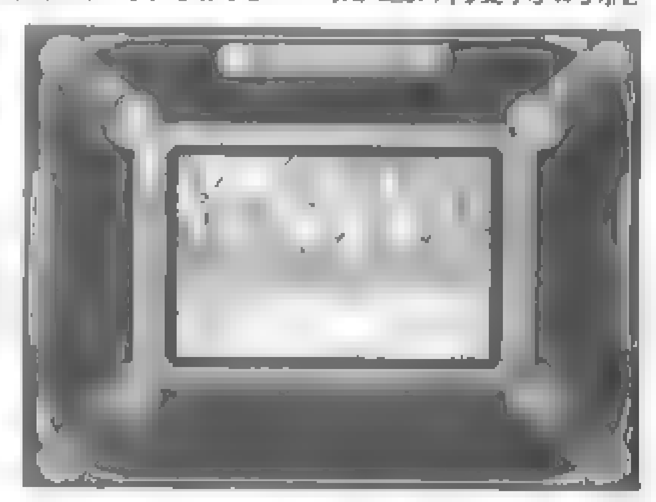
二 特能與機甲服

雖然在遊戲進行的過程中，玩家可以得到不少種的機甲服，但是除了『超能機甲服』外，其餘的機甲服都會限制特能人的能力，使他們無法用超能力攻擊，也無法施展防護罩來保護自己；雖然提升力量與能量轉移這兩個指令仍然可以使用，但是如果在穿著一般機甲服的情況下，使用提升力量的指令，攻擊的威力反而會下降一半喔！

在早期機甲性能不佳的情況下，筆者建議讓特能人以使用長距離武器，來代替使用機甲，比較能發揮他們的超能力，也比較能獲取大量的經驗值。

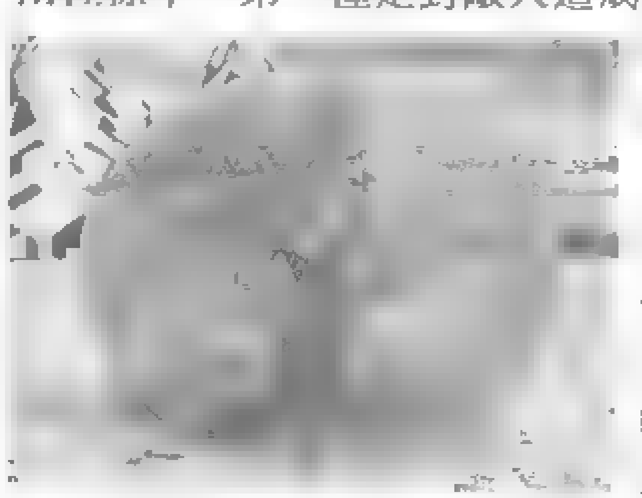
三 防禦攻擊法

看到這個標題的玩家可能覺得奇怪，防禦與攻擊有甚麼關係？不要懷疑，根據遊戲的規則，只要在武器的射程內，被攻擊的一方都可以對攻擊者加以反擊；也就是說，您可以先採用『防禦』的方式來降低敵人所造成的傷害，然後再對敵人加以反擊。採用這個策略之後，由於攻擊者對我方只能造成些微的傷害，但是我方每次的反擊卻都能給敵人一定程度的傷害，所以幾個回合下來，敵人的 HP 就會大幅地下降，這時候玩家再抓回攻擊的主動權，就可以輕而易舉地將敵人擺平了。不過採用這個方法的缺點，就是花費的時間較多，而且所獲得的經驗值較少，所以最好在面對強敵的時候才使用；而且千萬要算好武器的射程，否則可能被敵人白打後卻不能反擊，這樣就虧大了。



四 經驗值的計算

根據筆者的觀察，經驗值的計算主要可以分成兩種標準，第一種是對敵人造成傷害，但是敵人並未陣亡時，可以獲得的經驗值點數，大約是敵人 HP 減少值的二分之一；如果攻擊造成了敵人陣亡，那麼獲得的經驗值，將會變成敵人 HP 減少值的兩倍；這也就是說，補給敵人最後一刀的人，應



該可以得到最多的經驗值。如果您想要特別鍛鍊某個人，那麼就把補最後一刀的任務都交給他，保證他的等級會飛快地上升。



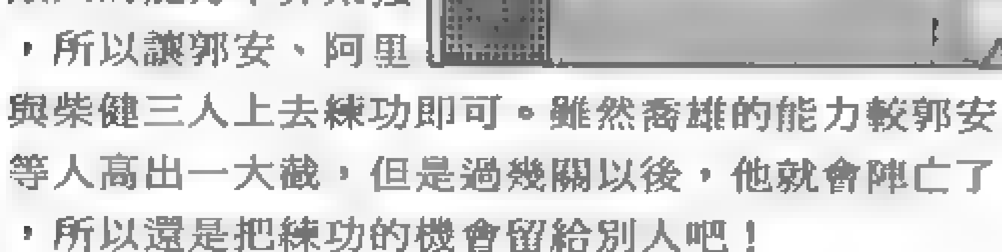
II. 各關攻略

第1章 目的地

◆**劇情**：衆人接受指令之後，從亞洲共和國搭機，已經抵達了亞米加共和國了。

第2章 滅口

◆**劇情**：衆人在約定地點等待亞米加政府的特工，不料卻遭遇了在附近搜索叛軍的素爾警察，所以展開了一場惡鬥。



●**勝利條件**：擊倒兩名敵人

■**失敗條件**：郭安陣亡

★**攻略**：這三個敵人的能力不算太強，所以讓郭安、阿里與柴健三人上去練功即可。雖然喬雄的能力較郭安等人高出一大截，但是過幾關以後，他就會陣亡了，所以還是把練功的機會留給別人吧！

使用郭安三人收拾警察的時候，最好把他們擺在河邊，才可以把敵人納入攻擊範圍內。由於敵人只有三個，所以面對攻擊的時候，採用『防護罩』比採用『強擋』的方式來得好。

第3章 犧牲

◆**劇情**：爲了避免逃離的警察召來更多的同伴，所以喬雄帶了一些人趕去追殺該警察。在完成滅口的任務準備返回之際，不料週遭卻出現了大批的警力。

●**勝利條件**：武田及沙卡被擊倒前，依然生存

■**失敗條件**：任何一人陣亡

★**攻略**：本關要是喬雄、宮城或阿里任一人先被擊倒，任務就算失敗了，所以必須儘量採用防禦的方式來抵擋敵人的攻擊。在武田與沙卡被擊倒後，宮城與喬雄將會先後自爆，以掩護阿里脫逃；所以在武田與沙卡快被擊倒的時候，可以讓喬雄將一些敵人的體力 K 到剩下幾十點，然後讓阿里賺經驗值。

第4章 脫險

◆**劇情**：郭安與東尼、狄更斯等人碰頭後，發現卡羅正遭到敵人的圍攻，於是上前助一臂之力。

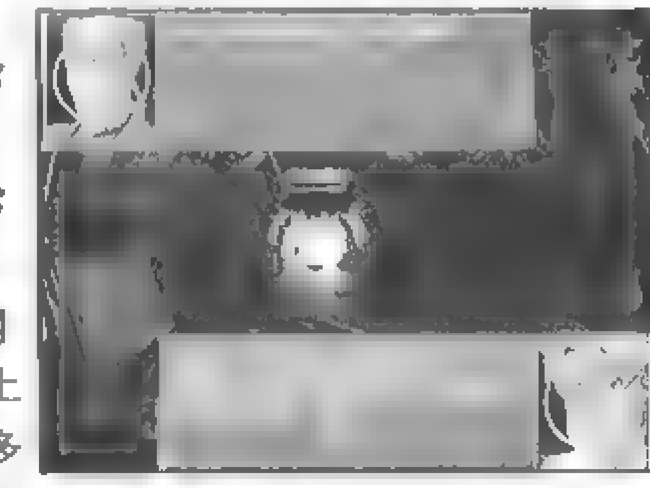
●**勝利條件**：敵人全滅

■**失敗條件**：郭安陣亡

★**攻略**：在裝配武器的時候，讓郭安穿上唯一的機甲服，可以大幅提升他的 DP 、 FP ，並降低陣亡的機會。至於其他的武器，可以把射程比較長的交給特能人使用，以提供他們射殺敵人、賺取經驗值的好機會。爲了避免人員不小心陣亡，可以買一些回復劑放在特能人的身上，至於卡羅、東尼等一般人，在以後的戰鬥中也不會有太大的幫助，所以也不必考慮他們的死活。

第5章 強敵

◆**劇情**：衆人決定先進城裡看一下狀況，不料警察卻在路上設立了臨檢的崗哨，於是雙方展開一場激戰。



●**勝利條件**：敵人全滅

■**失敗條件**：郭安陣亡

★**攻略**：本關的敵人比我方強上太多了，所以要多替特能人準備一些回復劑，以免太快被 KO 出局。由於失敗條件是郭安陣亡，所以要把唯一一件機甲服交給他穿上，以增加他的防禦力；此外，不要讓他離敵人太近，如果戰況不利，就要趕快躲到西方的高地，跑給敵人追就不會太快陣亡。只要郭安撐得夠久，那麼最強的敵人就會先行離去，而且柴健與岳休還會把特能灌給郭安，使他的等級大幅提升。在等級提升後，雖然敵人已經沒有太大的威脅了，但是還是要避免一次同時與多個敵人交戰，以免體力耗損過鉅。如果其他的人在被擊倒之前，能替郭安收拾掉一些小兵，那麼他的負擔將會減輕很多。

第6章 出賣

◆**劇情**：在戰鬥之後，衆人都受到了不小的損傷，於是決定先進城裡，到卡羅的妹妹工作的地方包紮傷口。不料似乎是醫生跑去告密的緣故，所以大批的警察蜂擁而至。

●**勝利條件**：敵人全滅

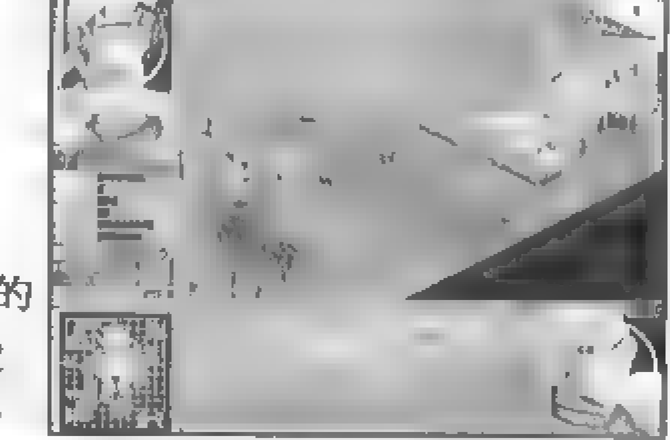
■**失敗條件**：郭安陣亡

★**攻略**：本關可以說是整個遊戲中最難的一關

，只有郭安與卡羅可以登場，而且 HP 也只剩下一半左右，所以要為他們準備大量的回復劑。想要過關最需要注意的一件事，就是要避免靠在牆壁邊，否則將會受到幾乎是兩倍的創傷。根據筆者的觀察，似乎躲到房子下方的森林深處後，敵人將不會追進來，所以可以利用這個機會恢復郭安的體力，並將敵人一隻一隻地加以擊毀。

第7章 國防自衛軍

◆**劇情**：在一直等不到上將的情況下，郭安等人決定聽從東尼的建議，自行攻擊素爾警察的兵工廠。



●**勝利條件**：
敵人全滅

■**失敗條件**：
郭安陣亡

★**攻略**：本次的任務分成兩個階段。第一個階段是一個簡單任務，只要讓郭安擋在門口，兩個特能人躲在門後用長距離武器攻擊，就可以順利過完成了。

第二階段相較之下就難得多了。雖然一下子多了許多人來支援，但是除了阿里與開坦克的阿狄對戰局較有幫助外，其他的人大概只有當敵人活靶的份了；反倒是敵人除了機甲變強外，還多了一些裝甲車輛，所以打起來格外地棘手。由於阿狄的坦克車在解決敵人的裝甲車時有很大的幫助，所以要讓他採用『防禦』的方式，來將右邊的敵人一一收拾掉，然後再轉過來支援郭安等人。至於左邊的戰線，則交給郭安等特能人來穩住，只要他們持有長距離的武器，那麼敵人也不能那麼容易突破他們防線的。到了後期，敵人的頭頭會駕駛 M-13 機甲從上方衝下來，並搭配由左方開來的裝甲車，對我方進行兩面包夾的作戰，這時候如果能讓阿狄先將敵人的裝甲車解決，並讓郭安等人全力來對付頭頭，應該可以輕鬆地將他們收拾掉。

第8章 阿卡拉

◆**劇情**：在得知武田與沙卡被囚禁在新亞卡拉監獄的消息後，所以郭安等人決定闖進監獄將他們救出來。

●**勝利條件**：敵人全滅

■**失敗條件**：郭安陣亡

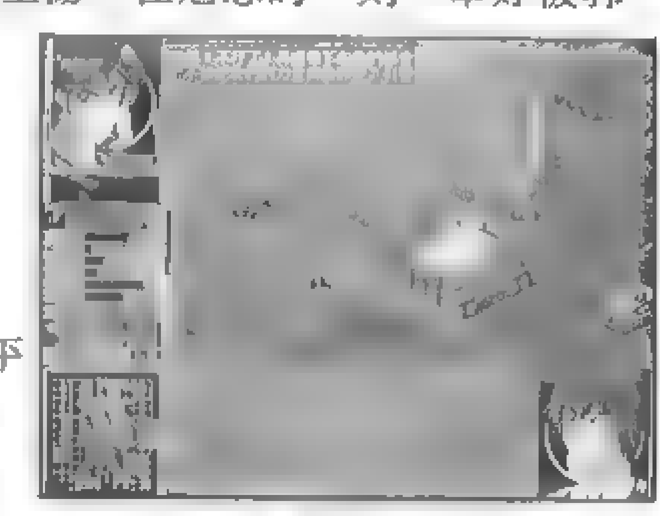
★**攻略**：本關則分成三個階段進行，所以進入戰場前，要多買一些補 HP 的回復劑。在裝配武器的時候，讓郭安穿上 P801 機甲服，其於的特能人則持長距離武器，可以使任務進行起來較為順手。

第一階段的任務由於敵人都很弱，所以相當地容易；第二階段的任務，只要能利用牆壁或敵人站得太近的特點加以攻擊，也可以順利地完成。

比較麻煩的是第三階段，由於任務一開始，郭安的位置是在樓上，所以要把他先弄下來，否則其他的人打起來將會很吃力。當郭安下樓之後，可以讓他擋在通道前，其於的特能人則拿長距離武器在後方攻擊，利用敵人壅塞在通道中的機會，可以給敵軍重大的打擊。由於敵人會源源不斷地趕來支援，所以正提供了一個練功的大好機會。

第9章 情

◆**劇情**：由於素爾警察突然進攻基地，眾人唯恐手無寸鐵的平民會受到傷害，所以決定先疏散附近的居民。在這個時候，警官小雪為了保護遭到屬下攻擊的百姓而受重傷，在危急的一刻，幸好被郭安所救起。



●**勝利條件**：
敵人全滅

■**失敗條件**：
郭安陣亡

★**攻略**：為了平衡戰力，在裝配武器的時候，應該將 KT365D戰車交給沙卡洛夫，以穩住西邊的戰線。至於其他的車輛與裝甲，只要人員的位置許可，也都替他們裝備上去，才能使戰力獲得最大的發揮。

為了避免人員重大的傷亡，戰鬥時要先把一些等級較高的敵人警官除去，那麼剩下來的小兵即使有再強的武器，也不足成為對手了。當我們在東西兩側同時開打之際，會有一些敵人試圖從中央地帶突破，對付這些人，只要善用障礙物，就可以輕而易舉地將他們夾死了。

第10章 軍火

◆**劇情**：為了阻止素爾軍將重型戰車量產，所以眾人決定突襲素爾的兵器庫，將重型戰車奪回來

●**勝利條件**：敵人全滅

■**失敗條件**：郭安陣亡

★**攻略**：本關只有五個人可以上場，所以把除了岳休以外的五個特能人統統派上場磨練，為了讓人員能夠活動方便，裝甲車輛儘輛不要使用，以免阻礙了自己人的前進。由於本關的敵人並不會太強，所以只要讓這些特能人穿上機甲服或持長距離武器，就可以順利解決他們了。

第11章 重型戰車

●**劇情**：岳休發現從戰場上救回來的素爾兵已經死了，但是他在臨終前，說出了重型戰車的正確位置。經過查證屬實後，衆人決定再次突擊該倉庫。

●**勝利條件**：敵人全滅

■**失敗條件**：郭安陣亡

★**攻略**：由於比較弱的人的位置被安排在後方，所以可以把大型車輛交給他們，以免影響人員的移動。敵人的雷射裝甲車具有相當強的殺傷力，如果發現他們逼近，就要儘快將他們除去。

第12章 燃料

◆**劇情**：雖然博士已經順利地解決了重型戰車的問題，但是由於缺乏燃料，所以仍然無法發揮它的功能。於是衆人決定侵入素爾的燃料庫，奪取特製的燃料。

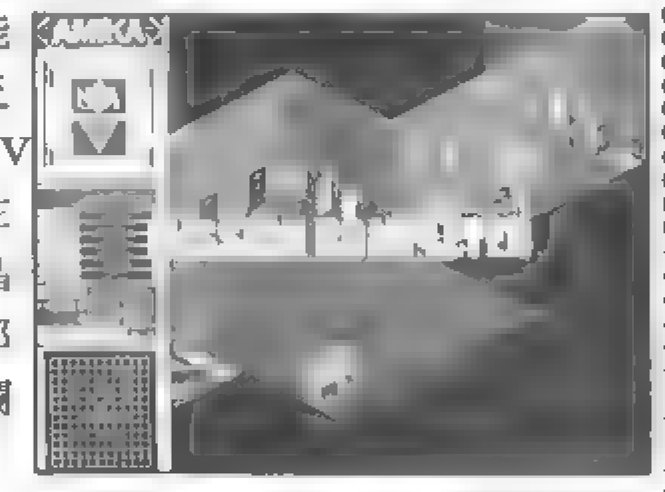
●**勝利條件**：敵人全滅

■**失敗條件**：郭安陣亡

★**攻略**：本關的敵人不弱，所以不妨替一些特能人換上坦克或雷射裝甲車；不過由於橋樑非常地狹窄，不利於人員的活動，所以人員一旦過橋後就要立即疏散，以免擠成一團而給敵人可趁之機。最後的幾個敵人相當地強悍，最好是由裝甲較厚的人去剷勦，才不會傷亡慘重。

第13章 SHELTER V

◆**劇情**：重型戰車已經可以上路了，不過另一項重要的研究－特能機甲服，卻因爲缺乏重要的 SHELTER V 晶片而無法製造。在查明了素爾軍運送晶片的火車時刻後，郭安決定帶幾個人去攔截火車。



●**勝利條件**：敵人全滅或截停火車

■**失敗條件**：郭安陣亡或火車進入山洞

★**攻略**：本關在裝配武器的時候，可以得到一枚烈性炸藥，建議將它交給雷米，因爲他的位置在最後面，要炸毀鐵軌最方便。其他的人員在裝備的時候，儘量持長射程武器或穿著裝甲，把坦克、重型戰車等車輛留下來，這樣下一關才會好打一點。

雖然只要將火車弄停，任務就算完成了，但是本關的敵人數目相當多，如果不好好地練功，實在是對不起自己。爲了能夠有足夠的時間殺敵，但是又不致於讓火車跑掉，筆者建議讓雷米移動到山洞出口不遠處，再引爆烈性炸藥，這樣就能有充裕的時間來收拾敵人了。

第14章 苦戰

◆**劇情**：正當郭安等人前往劫取 SHELTER V 晶片，基地防衛薄弱之際，素爾警察突然大舉來襲，駐守的人只好硬著頭皮出擊了。

●**勝利條件**：敵人全滅

■**失敗條件**：郭安陣亡

★**攻略**：只要前一關的人員沒有將裝甲車輛開走，那麼本關出場的人將會有許多裝甲車可以使用。在這麼多人中，由於柴健以後還要跟主角一起出生入死，所以筆者建議把重型戰車交給他，並買多一點的超回復劑，讓他的等級一次練個夠。爲了能夠撐久一點，減輕援軍的負擔，其餘的人只要位置許可，也都應該換開裝甲車。

由於敵人的數量多，而且等級又高，如果採用硬拚的方式，可能一下子就全部都成階下囚了。筆者建議採用防禦的方式來抵抗敵人的攻擊，並且伺機對敵人加以反擊，這樣才能大舉消耗敵人的戰力。由於重型戰車的裝甲相當地厚，所以柴健如果能以防禦的方式撐到最後，搞不好還能逆轉獲勝呢！

如果人員不幸都陣亡了，也沒關係，因爲按劇情的安排，前一關跑去劫火車的人，將會跑回來救援。只要第一階段的人能消耗敵人部份的戰力，那麼救援的人打起來就相當容易了。

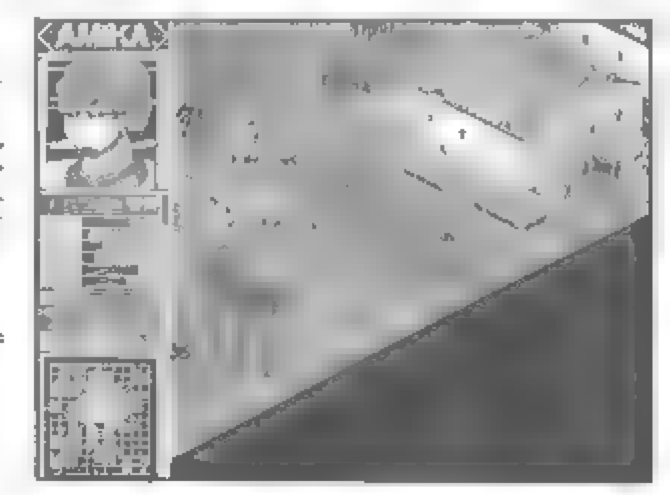
第15章 互不拖欠

◆**劇情**：爲了讓阿里等人有機會救回被捉走的人，郭安決定將最強的敵人警官引走。

●**勝利條件**：盡力作戰

■**失敗條件**：無

★**攻略**：按照劇情安排，玩家在本關應該會輸的；但是如果您之前有好好練過功，那麼要打敗敵人仍然是非常有可能的，只要打倒敵人都可以得到不少經驗値，所以不要白白放棄這個機會。不過敵人的實力比郭安強上一截，採用硬碰硬的對打方式，不會討到什麼便宜，所以最妥當的方式，還是利用『防禦攻擊法』來消耗敵人的體力，這樣才有可能獲得最後的勝利。在使用這個方法的時候要算好距離，否則敵人打得到你，但是你的武器射程卻不足以反擊，這樣一來就虧大了。筆者建議您一開始可以先向右邊逃，引誘敵人追過來，然後在離樹木一格的地方停住，這樣被攻擊後才有緩充的空間；每次被打完後，記得要再離開樹木一格，否則可能會被打得黏在樹上了喔！（開玩笑的）

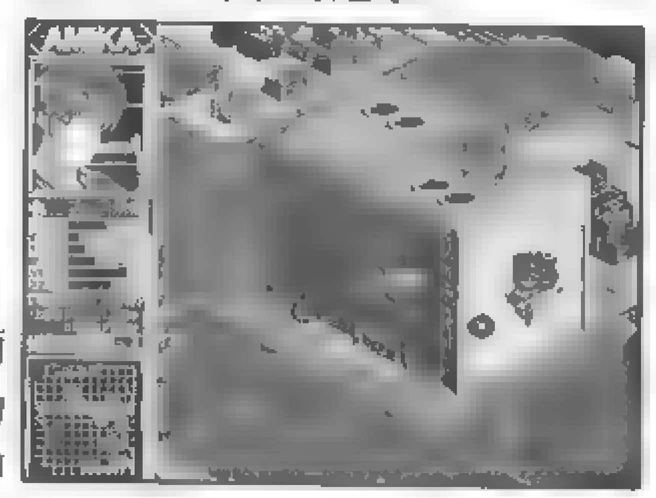


第16章 追擊

◆劇情：眾人在支部 B 被摧毀後，決定先退往支部C，不料卻又遭到素爾警察的追擊。

●勝利條件：敵人全滅

■失敗條件：郭安陣亡



★攻略：本關的地圖相當大，而且沒有甚麼障礙物，所以可以讓裝甲車輛大大地活躍了。在這些車輛中，可以把重型戰車交給沙卡洛夫，以抵擋西邊的敵人，至於其他的車輛則分配給等級低的人，以增加他們的防禦力。郭安等人面對的東部戰線，有相當多的敵人裝甲車，要將他們除去，才可以減輕戰鬥時的壓力。

第17章 真相

◆劇情：岳休殺死了卡羅，並指稱卡羅是內奸，但是在博士的設計之下，岳休終於現出了原形；原來，他才是竊取資料、洩漏機密給素爾的內奸。

●勝利條件：打倒岳休

■失敗條件：郭安陣亡或被催眠者陣亡

★攻略：筆者一直不希望各位提升岳休等級的原因就在於此，他在本關一開始就會獲得兩萬五千點的經驗值，如果您已經把他的等級練夠了，那麼不是養虎為患嗎？本關的地形是在室內，各種的車輛都無法派上用場，不過機甲仍然可以使用。筆者建議讓郭安駕駛 M13 大象，增加防禦的能力，以免不小心遭到岳休的毒手。雖然敵人的數目很多，但是除了岳休以外的人能力都不強，玩家可以用閃避的方式來躲過他們的攻擊。由於這些被催眠的人只要有人陣亡，任務就算失敗了，所以遭到攻擊的時候最好不要反擊，以免不小心失手了。

第18章 超能機甲服

◆劇情：為了阻止素爾將特能機甲服量產，眾人決定破壞其電廠，使其無法進行生產。

●勝利條件：敵人全滅

■失敗條件：郭安陣亡

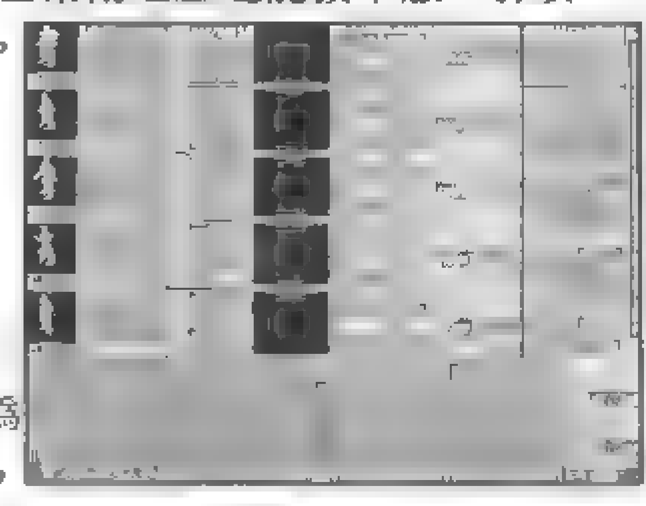
★攻略：*本關有一點要注意的，就是郭安到後來會換上超能機甲服，而他原本所穿的機甲服將會報銷，所以在裝備武器的時候，不要給他太好的機甲服。另外，由於地圖西側的敵人數目相當多，所以要把重型戰車交給沙卡洛夫，並且派柴健過去支援他。當郭安受到小雪的重創之後，劇情將會安排他換上超能機甲服，接下來的戰況就順利多了。*

第19章 最終之戰第一節

◆劇情：為了阻止素爾生產超能機甲服，郭安等人決定直搗黃龍。

●勝利條件：敵人全滅

■失敗條件：郭安陣亡



★攻略：由於登場的人物相當多，為了讓人員活動方便，筆者建議讓沙卡洛夫開重型戰車，讓武田駕駛 M13 大象，其他的人則持長距離武器即可。在本關陣亡的人似乎無法在下一關出場，所以要小心地操作那些特能人，不要讓他們掛了。

第20章 最終之戰第二節

◆劇情：終於打進素爾總部的內部了，加油！

●勝利條件：敵人全滅

■失敗條件：郭安陣亡

★攻略：本關的敵人數目雖多，但是只有後面的幾隻比較強，其餘的並不會對我方構成太大的威脅。由於本關的地形屬於東西向的狹窄通道，如果善加利用地形，使敵人產生壅塞的現象，就可以不費吹灰之力打倒多數的敵人，但是也要疏散我方自己的人員，否則也有可能會受到敵人的重創。

第21章 最終之戰第三節

◆劇情：強敵大軍等人終於現身了。為了解救遭到大軍攻擊的郭安，小雪挺身擋下大軍的一擊，因而身受重傷。憤怒的郭安將潛能發揮到了極限，準備與大軍決一死戰。

●勝利條件：敵人全滅

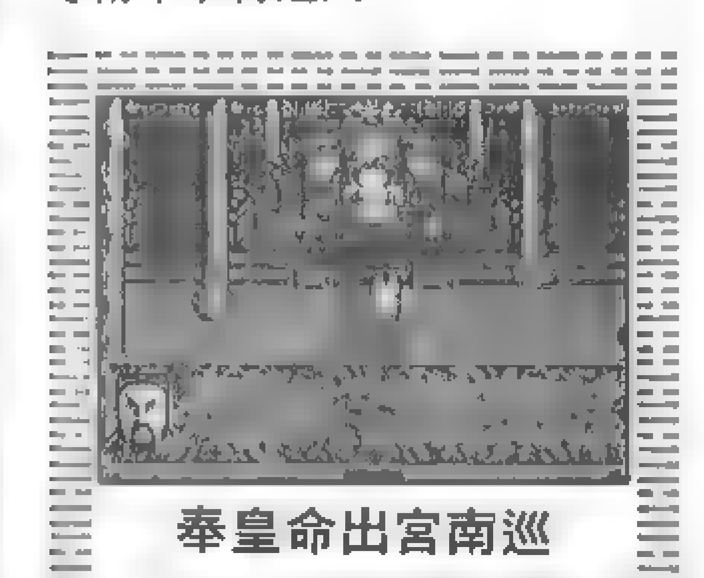
■失敗條件：郭安陣亡

★攻略：本關是一大挑戰。由於敵人的特能人等級都相當高，所以不可硬拚，只可智取。如果玩家一開始就想要用武器或特能來打倒他們，可能會收不到甚麼效果，因為這些人的 SP 值還很高，一定會採用防護罩來抵抗玩家的攻擊，所以必須先降低他們的 SP 值，才能對他們造成有效的殺傷。不過要降低他們的 SP 值也只有一個相當愚笨的作法，那就是引誘敵人用特能向我方攻擊，我方則以防護罩來降低傷害。一旦敵人的 SP 值降到無法使用防護罩之後，就要集中火力將該名敵人殲滅，千萬不要給他有任何喘息的機會。運用這個方法，連大軍也可以順利解決，不過可能會損失大量的 HP，所以要多準備一些特回復劑。



京城

▲國師劉伯溫於宮中與明太祖朱元璋高論國運之後，獲賜「天龍寶劍」南巡明教殘毒。名為辭官歸隱，實則掃除餘孽。由於身無官銜，所以出了宮後守衛不准再進入。



奉皇命出宮南巡

▲出了宮的國師也得為五斗米傷神，到苦力所打工經月可得金五十，不過終因年老體衰而遭解僱。

▲城中有位身著藍色衣裳的婦人，丈夫客死異鄉而求賣身葬夫。給她五十兩料理後事，餘錢就回鄉過活吧。

▲到客棧向掌櫃要了間房好事休息，隔天一早客棧裡聚集了一群人舌戰千古絕謎。終了其中一名壯士與京城首富的姑爺林虎發生衝突，壯士名為古震，另一名和尚叫方澤。曉以大義後邀得二人同往南巡。

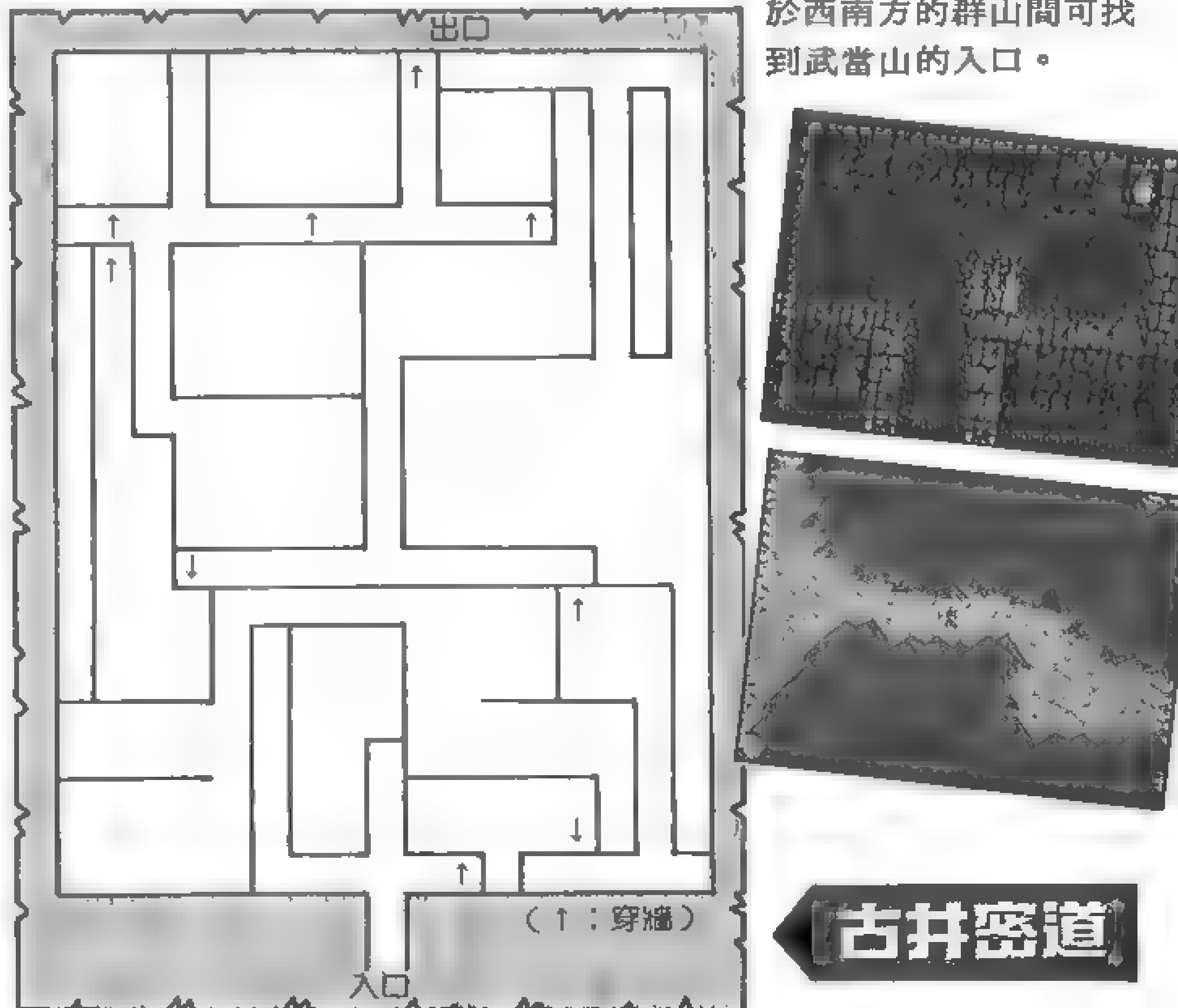
▲林家財大氣粗竟然封鎖城門欲搜查得罪林虎之人，行不得也，只好另謀他途。

▲再遇到張氏時大概已料理妥當丈夫的後事，她告以傳說已久的古謎，據聞有一密道可通往城外。張氏並以一「乾卦」相贈。聽先人說，八塊爻卦聚在一起可得到寶藏。古謎解開後，果真在城內西南方的古井中發現密道。

古井密道

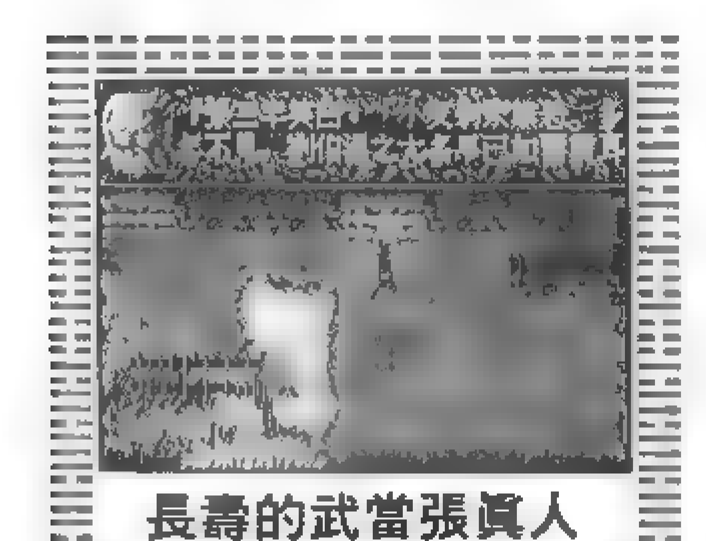
▲密道內有一牌匾上書「遇煙則進，遇火則退」，意即碰到牆上有藍色煙圈時可由正面穿牆而出，遇有黃色火焰時則由反方向的牆穿過。

▲由北方出口走出城外後，於西南方的群山間可找到武當山的入口。



武當山

▲經過山口道士通傳後往裡碰見宋遠橋正在指導一名弟子拳法，劉領著二人闖過「太極八陣」來到後山小屋見到武當張眞人。



長壽的武當張眞人

▲劉張二人談論一陣關於南粵尋龍堪輿之事，臨走前張眞人贈送太極拳劍譜給古震與方澤。三人來至後山談及煉丹術的奧妙，經過一個月的趕路才走出武當山，眼下即到了梅霞山入口。

梅霞山

▲進入山區瞧見右方有兩處洞穴，進入洞穴來到一處山寨，與三名山賊交手後留下名號離開。有道是擒賊先擒王，今日三名頭目不在，且待來日收服不晚。

▲出了洞穴再往北行，古震與方澤二人意欲上前捉拿野兔，劉伯溫瞧出此地暗藏玄機遂吩咐方澤端著天龍寶劍防身。二人前去後突遭天龍撞擊，昏迷了一天一夜。

▲古震醒來經過劉的針穴之後，修爲反而大增，但方澤卻不醒人事。劉表示方澤所受龍氣若導入經脈之中必定脈絕寸斷而亡，爲今之計唯有前往長白山取傳說中的至寒之物－「雪龍珠」。

▲古震答應在一月之期定當隻身取回雪龍珠，他離去後劉伯溫心下不免納悶，瞧方澤骨形，分明是女兒之身，怎可能會有人龍之氣？

龍潭縣

▲古震獨自離開梅霞山往北直行，十數日後來到縣內。此縣臨江水深不見底，傳聞有靈龍居住其間而得名。往來交通主要靠船筏，但因爾來船家頻頻於海上出事，是以擺渡人家只剩老李一人。

▲客棧前遇一賣花的孩童，據說其父年前渡船出事，而今母親又罹病，正愁手上的花賣不完趕不回家煮飯。古震心生不忍遂接連將孩童手上的花全都買下，孩童示意可往客棧休息一晚，明日再見時將告知一採花的仙境。

▲隔日一早走出客棧再見到小童，告以仙境入口就在縣內東北方。往東北方花叢之間走去，果眞誤觸陷阱掉入一秘洞之中，北方牆角赫見一堆骷髏和一封信。亡者乃太乙眞人，信中詳載殘缺神功要義，古震習得神功將屍骨掩埋之際，發現一「坤卦」和一把殘缺刀。



往前一踩進入秘洞

▲出了秘洞在一小屋中見到賣花小童的母親，一陣問安後出門在縣西臨海處碰上船家老李。老李因身體不適要古震明日再來，如若要事在身欲今日渡江則不妨自行擺渡。

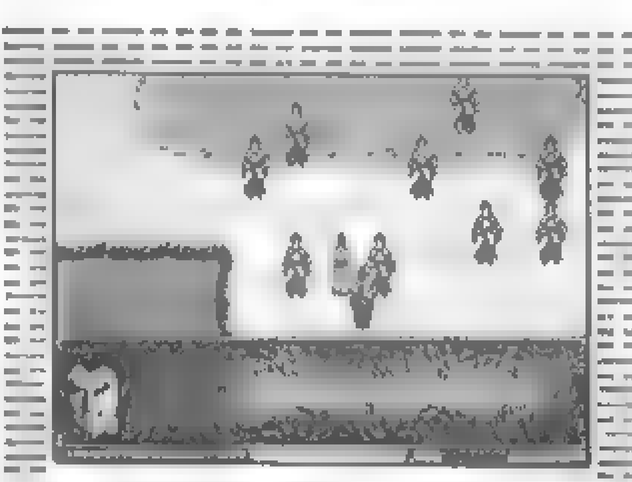
▲這時的古震不免陷入一陣長考…如果答「是」的話會經歷《神遊三國會孔明》，而如果答「否」則會面臨《結合密宗鬥青龍》。

神遊三國 會孔明

長白山

▲古震由於拯救方澤心切遂不顧安危自行擺渡出海，未幾，瞧見有黑影逼近。遭到偷襲後不得已棄船游潛上岸，眼下來到了塞外關口。

▲元兵集結塞外蠢動，此地駐有明朝大軍，閒雜人等一律不准出關。古震向小軍頭行賄獲准通行時，不巧又來了位大官攪局。眼看著繞遠路已來不及，還是先回去跟國師商量吧。



古時候的紅包文化

▲數日後回到縣外渡口，前方巧遇一名喚李仙柔的女子，日前代父渡船遭襲而游至此地。倆人利用竹子製成竹筏後冒險回到縣內。

龍潭縣

▲與李仙柔分手後，古震原想到客棧稍事休息，不意卻在客棧裡巧遇劉伯溫。劉表示方澤與國運有關，不得不救，如今尚有一個辦法可行－去找華陀！

▲劉先以天龍寶劍鎮住方澤體內之氣，接著放出紙鶴任其飛往目的地。二人跟著紙鶴進入一民宅，巧的正是李仙柔的家，她

還是渡船老李的女兒。

▲老李的病情日趨嚴重，當下已神智不清不能言語。劉向李仙柔問出家中的密道，謂進入密道的乾坤洞中得窺上下四萬五千年之事。乾坤洞一甲子才開啓一次，唐朝李淳風想必進此洞後，將所見編成「推背圖」才會神準若此。

▲三人進入密道首遇鎮守洞口的奇門遁甲神，除非能打贏祂，否則別想進入乾坤洞。

襄陽城

▲乾坤洞除了轉天換日，亦有移地動位之功。三人經由乾坤洞來至一處城郊，但見屍橫遍野，顯然已置身於戰地。正待進城時，劉發現了「冬蟲夏草」，此乃中藥至寶。



轉天換日回到三國

▲進入城內聽聞近來瘟疫盛行，諒必屍毒已滲入地下水污染了水源。宮前守衛表示，想見主公除非有人推薦才行。聽居民說，城西的石廣元素有賢名。

▲穿過城西山徑來至一處荒郊，小童問道來人可懂醫術？因主人病了。劉上前一番問診知道石廣元得了腳氣病，悉心為他針灸之後請其引薦見主公。石廣元修書一封讓三人帶往試試。

▲宮前守衛聽說有石廣元的拜帖，飛也似的跑進宮去報。三人進入宮中很奇妙的見著了一干「古人」，劉伯溫與同宗劉玄德一番客套後談及天下名醫首推華陀。由於一心求見，劉備遂留三人於宮中休息並差人去請來神醫。



如此才見得著古人

▲數日後，有探子捎來徐庶家書，謂徐母遭曹操使奸軟禁，徐庶救母情切乃辭別。徐庶去後，華陀已來至宮前。徐庶臨別贈言予劉備，謂城外二十里隆中有名奇士，若親往相見便可求得臥龍先生。

▲劉玄德表示與關雲長、張翼德有要事須往隆中，神醫之事則請劉伯溫作主。神醫忙於診治染上瘟疫的居民，劉伯溫三人遂於宮中耗費數日後才得以跟華陀近身交談。

▲待華陀瞭解方澤之病時表示，他有一劑「麻沸散」乃取「曼陀羅」花以酒浸之，飲後不醒人事可解開刀之苦。然曼陀羅樹只在城東十里外之樹林內，劉等三人於是穿過宮後前往樹林找尋曼陀羅花以請華陀製成解藥。

隆中

▲城外驚見趙子龍遭曹仁率眾圍攻，出手解圍之後再往北行，此地有山賊作亂，制服之後指稱前方林中有曼陀羅樹。

▲往北到一茅屋，門前所立之人正是諸葛孔明。劉與孔明談論一陣「八陣圖」後，童子通報劉備來訪，然孔明留住三人且逕自回茅廬取八陣迷宮圖佈之，以就教於劉伯溫。

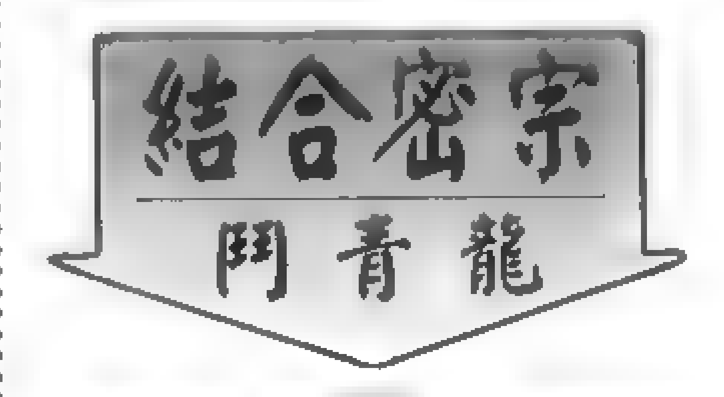
▲三日後，孔明已然佈好八陣圖，劉一番解說過後，李仙柔表示願闖一闖八陣迷宮。劉交待口訣與步法後，李仙柔與古震成功的走出八陣並取得孔明的「馬前歌」。

▲童子再報劉備二度造訪，孔明指出身後林中即有曼陀羅樹並趕回茅廬草擬三國分立之事。越過八陣圖往北到林中果然搜得曼陀羅花…原來劉備三顧茅廬時，孔明正忙著跟劉伯溫「開講」?!

襄陽城

▲回到宮中將曼陀羅花請華陀製成麻沸散，李仙柔並請教父親之病而得知療法。華陀近年患上偏頭疾，劉乃告以偏方。未幾，華陀之疼痛已獲得舒解，並致贈三顆華陀丹，據稱有起死回生之功。

▲解藥已得，劉等三人遂經由乾坤洞回到明朝。（下接《南粵堪輿洩天機》）



龍潭縣

▲古震見老李身體不適心生不忍，遂打消自行擺渡的念頭而將老人家攙扶回到屋中。見過船家之女李仙柔，古震表示先往客棧歇息一宿，明日一早再請船家老李渡船過江。

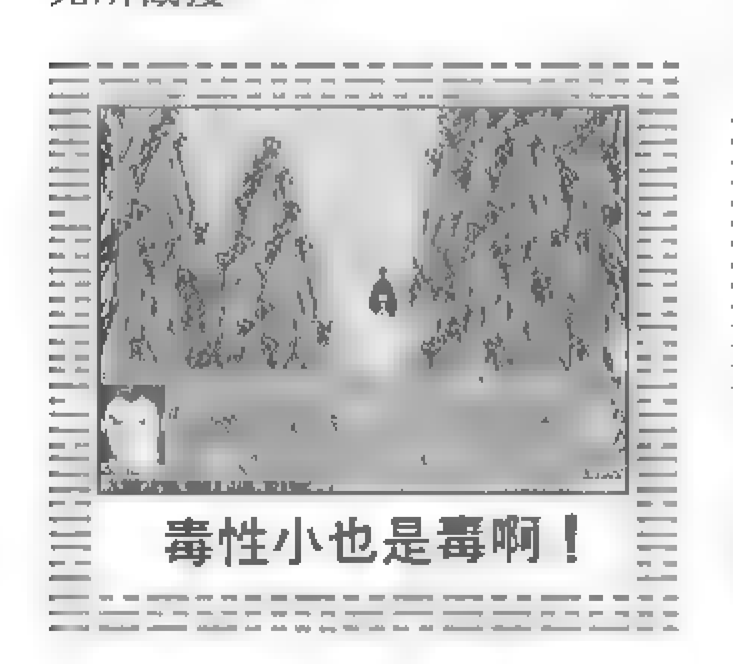
▲隔日老李屋中再見父女倆，李仙柔意欲代父渡船，聽聞長白山上有藥草可醫父親之病，遂與古震一同前往採藥。

長白山

▲二人來至塞外關口遇有重兵集結，任何人等一律不准出關

。古震向小軍頭略施小惠獲准通行，不意前方又來了一名大官阻止。李仙柔上前遞給該官員一個胡丞相的令牌，這才出得了關。

▲往北行至山谷之間，李仙柔突遭毒蛇咬傷，古震就地尋得藥草，嚼碎之後敷在李仙柔傷口並將她揹起。往前行不多遠時，二人竟遭到一群狀似怪物的小人兒所截獲。



毒性小也是毒啊！

密宗秘地

▲小人兒並非惡人，除了施展法術治好李仙柔腿傷，並將二人帶往參見師父大喇嘛。他們原是西藏密宗紅教的一支，數百年前五教爭位時遭追殺而潛逃至此，此地已有二百多年不見外人蹤跡。

▲方才所見並非法術，而是密宗手印。喇嘛向二人解說密宗九式手印結法時忽然一天搖地動，小喇嘛說是邪龍又開始活動了。

▲據稱，陳友諒乃私自下凡的青龍，死後不得重返天庭，人鬼神三界不收，惡靈不滅。之後因吸取天地靈氣遂成龍形，而成形不久便到處吞食人畜。後經結合密宗八大長老之力才將之困於洞中，而今法力日漸褪除，邪龍恐將闖出洞外。

▲喇嘛表示，練成九式手印後便可學習奇門遁甲天書所載之「金剛伏魔指」與「逍遙掌」，可惜族中無學成九式手印之人。北面有一密道通往長老的墓地，向來只有垂死的長老方得進入，墓地內有九式手印印法，但須通過三位長老的考驗。

▲聽說消滅青龍即可獲得雪龍珠，於是古震與李仙柔願意試試。喇嘛教授二人三式手印，歷時五天的努力終於練成而往墓地找尋印法。



習得密宗手印

長老墓地

▲墓地內有四層，每一層樓梯口都有長老把守，好不容易通過三長老的考驗才到達裏層取得九式印法。

密宗秘地

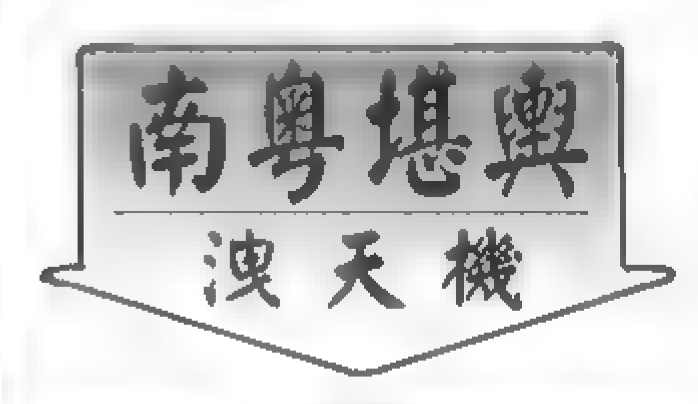
▲回頭與喇嘛一起參詳手印結法，之後再進入東方山洞收拾青龍與二人一陣鬥法敗走之前，揚言將畢生功力與千年真元化成「地龍兵」、「槍潛龍寒麟」和「玄冰龍功」傳給三個兒子，之

後化為一縷青煙遁去。

▲得到雪龍珠後，喇嘛已趕了上來，由於要事在身於是辭別喇嘛經過數日的奔波趕回龍潭縣。

龍潭縣

▲李仙柔先行離去後，古震原想到客棧略事休息，不意客棧中竟碰上劉伯溫。劉接過雪龍珠後表示，雖然時已過，但他卜得一卦，靠水為生者可助方澤渡過此劫，那麼就去找船家老李試試囉。



龍潭縣

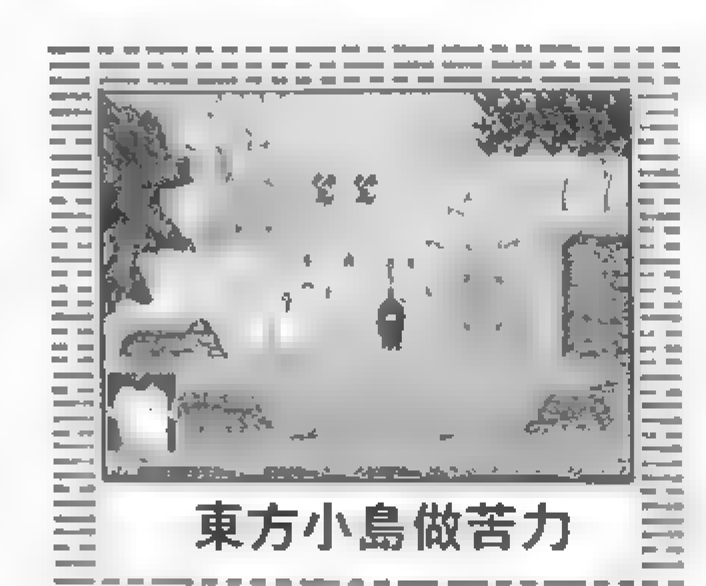
▲到了船家老李屋中，劉表示老李與方澤命盤相輔，二人可互渡劫難，並吩咐古震速將方澤帶來。方澤這一昏迷已經月餘，醒來後只覺全身疲軟無力，而老李也已痊癒泰半。

▲聽老李說，此地原本安詳平靜，但數月前有一批江湖人物操控了縣內居民往東方小島採礦，為防杜縣民乘船逃離此縣，假傳江中有蛟龍作亂而蓄意破壞往來船隻。

▲由於採礦工人皆由方員外管理，於是將方澤託予李仙柔代為照顧後，劉伯溫與古震二人併肩來至方員外家中。劉的一番風水之說觸怒了員外，遂將二人拿下充當礦工。劉示意古震稍安勿躁，暫且忍下靜觀其變。



▲隔日島上，聽礦工議論紛紛，有謂方員外控制大量硝石不知是何用途？工頭催促開工時，忽見飛砂走石，地搖山動。原來是發生山崩，而方員外的兩個兒子也遭到土埋。



東方小島做苦力

▲上前問明原由，方員外乃娓娓道出一段往事。三年前聽信一道士之言，任其改葬祖穴，又因寶地有白色礦石相擾，是以再次的更改。劉看出該名道士陰險異常，方員外顯然是中了奸人之計。

▲所謂白色礦石正是硝石，若加上木炭和硫磺便成火藥，這哪是作法驅魔之闕？劉當下便與方員外決定來個偷天換日，將硝石盡數撤換為朴硝，以減其爆破威力。此外並局部修正員外祖穴取其「五鬼運財」之格，望其子孫日後富貴之日，別忘了造福鄉里。

▲員外得知言者乃當朝國師之後，激動不已，邀請回縣內好事招待。劉見員外面相福禍參半，爾後是福端視員外之修為了。十日後，當諸事已畢時，眾人乃回至縣內。

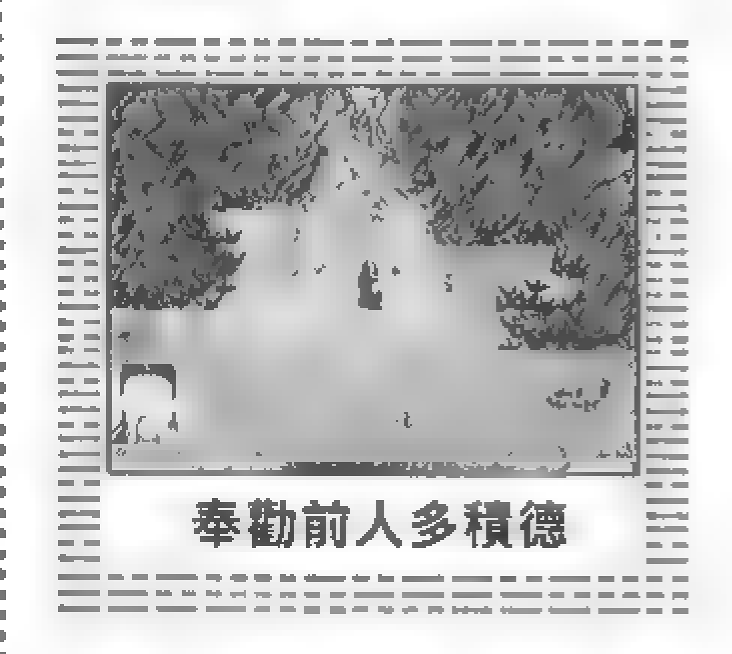
龍潭縣

▲這一日來至方員外家中，聽聞道士識破劉的作為，恐將不利於員外祖墳之風水，劉伯溫攜同古震前往會會那位風水師。

東方小島

▲風水師見風水大法已遭破壞不覺怒火中燒，率眾圍剿劉、古二人。落敗後，風水師乃坦承受胡丞相之命前來搜集硝石，並將之運往梅霞山前的山寨，至於目的則不明所以。

▲方員外趕來之際，忽見群蛙藏身墓穴，員外見狀吩咐下人舉火把燒其巢穴。劉心下一怔嘆道，真乃天意也。員外於祖墳外肅殺青蛙一族，日後子孫雖富貴，但終有滅族之禍，天意如此實不可違也。



奉勸前人多積德

龍潭縣

▲回到老李家見方澤已大有起色，劉於閒談間問及老李是否三代窮困若此。想他一家多存善根，乃興起助老李改改運的念頭。

▲一行人到島上看過李家祖墳之後，劉決定另尋墓穴擇日遷葬，吩咐眾人備妥乾糧即刻啓程前往尋找龍穴。數日後，劉領著古震、方澤和李仙柔一行來至梅霞山。

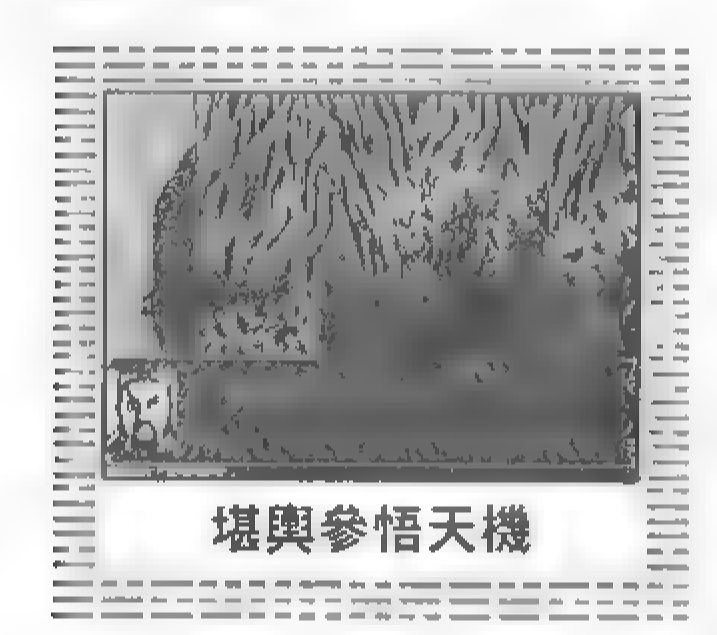
梅霞山

▲來到當日古、方二人撞龍之處，劉指出龍脈初始依照山勢彎曲起伏，終而尋其結穴之地。再往北行，劉勘出「巨門行局格」，其勢行西方庚字而去，必結富貴之穴。劉指出「抱兒葬法」後，經過三天的跋涉到達穴場。

▲劉盛讚此難得一見的「龍樓鳳閣」，縱使來龍再不吉，也至少能致富。所謂「三年尋龍易，十年點穴難」，沒想到冥冥中如有天助，點穴竟如此順利。劉伯溫算準吉時吩咐開始動土。

▲劉問及李仙柔先祖大名時，突然間風雲變色，日月無光。莫非李家非福份之人，天不容葬於該穴？李仙柔繼則表示，先祖原姓毛，後因避禍改姓李。劉示意正其名還其姓之後，天色已然開晴。

▲原來此地一發二穴，撥開雜草赫見旁邊早有福人安葬，其碑上刻著蔣姓人家。二穴風水同承一脈，座向皆為帝王之局，然蔣氏先葬主先發跡，毛氏後葬主後富貴。可惜穴形相剋，日後子孫必有爭端。


堪輿參悟天機

▲臨走前，古震發現兩個爻卦，分別是「坎卦」和「離卦」。坎為水，離為火，此二姓後人分明水火不容，眞乃天意。十日後，一行人回到了龍潭縣。

龍潭縣

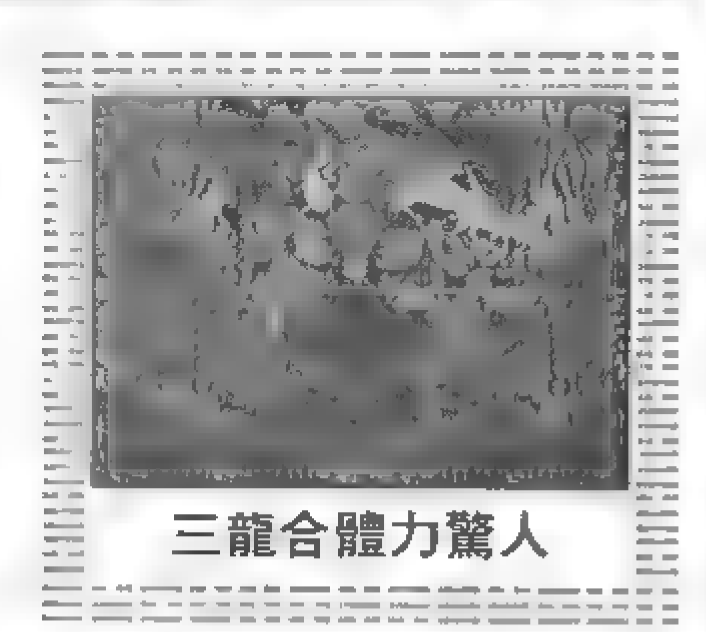
▲災厄解後，這個小縣已漸漸的繁榮起來並成為南北往來重鎮。賣花的孩童已不再賣花了，因為他娘親發現他爹留有一些銀子，夠生活了。聽娘說過，爹當年在梅霞山發生意外，被好心人葬在該處。昨夜他爹還託夢給他，說是最近搬來了新的鄰居。細問之下孩童正是蔣姓人家之後。

▲回到老李家見他幾十年來的病痛突然間全好了，由此也正式回歸原姓。隔日，毛老爹依毛仙柔之意將女兒託與劉伯溫，於是夥同古震和方澤繼續追查火藥下落。一行人由縣南船埠乘坐渡船離縣而去。

梅霞山

▲山寨的山賊尚未收拾，這會兒聽說三名頭目都回來了。洞口先後遭逢兩名小首領和五名護法，據說三名頭目自從獲得三件寶物之後，已非昔日吳下阿蒙，今日要為父雪仇。

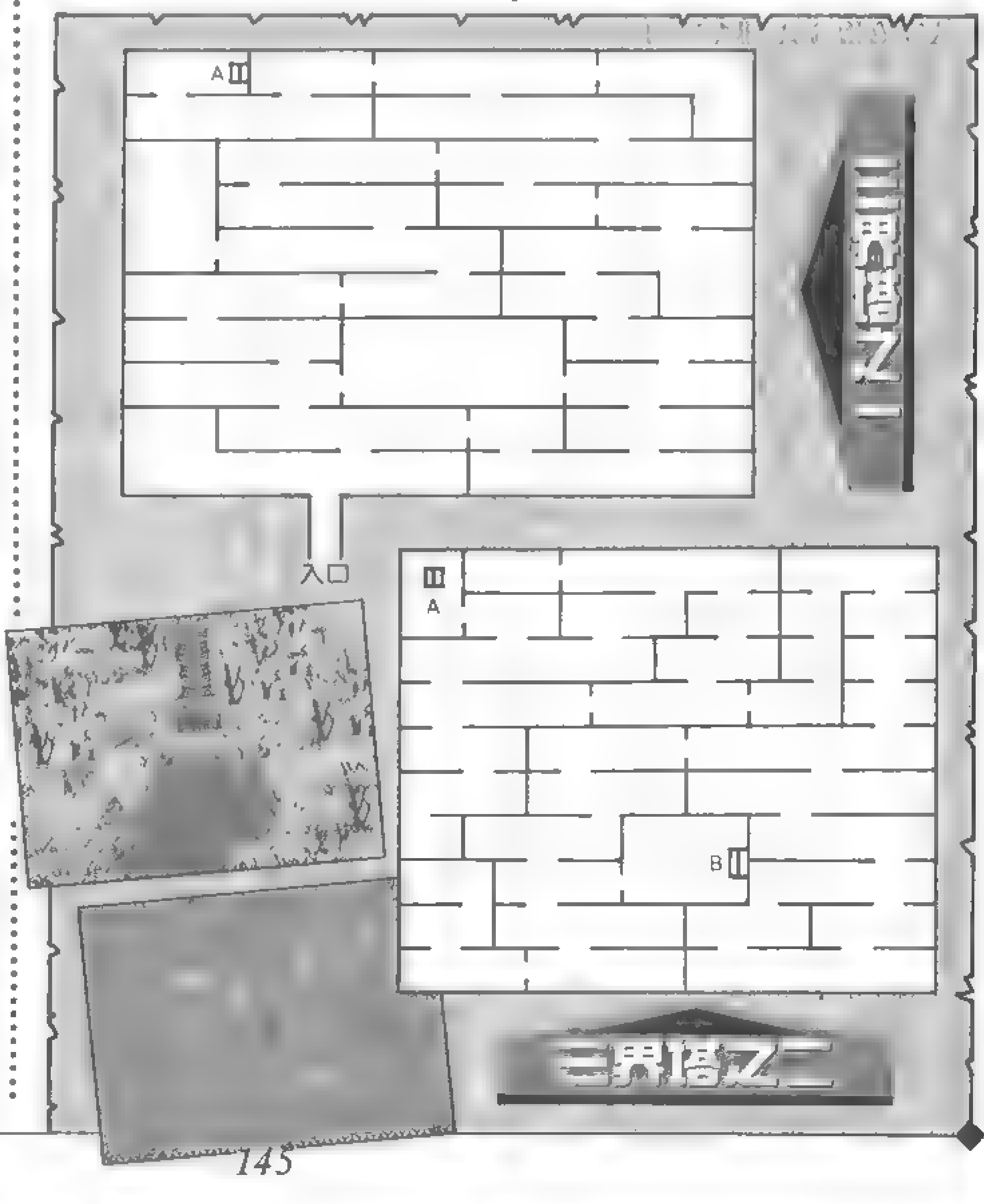
▲三名頭目青面龍、赤蛟龍和火雲龍正是漢皇陳友諒的三名兒子，由於身具青龍血統，加上三件至陰之寶物合體，即連天龍寶劍至陽至剛之氣亦難抵擋。劉伯溫為救眾人已身負重傷，危急之際幸蒙一出家人相助而脫困。

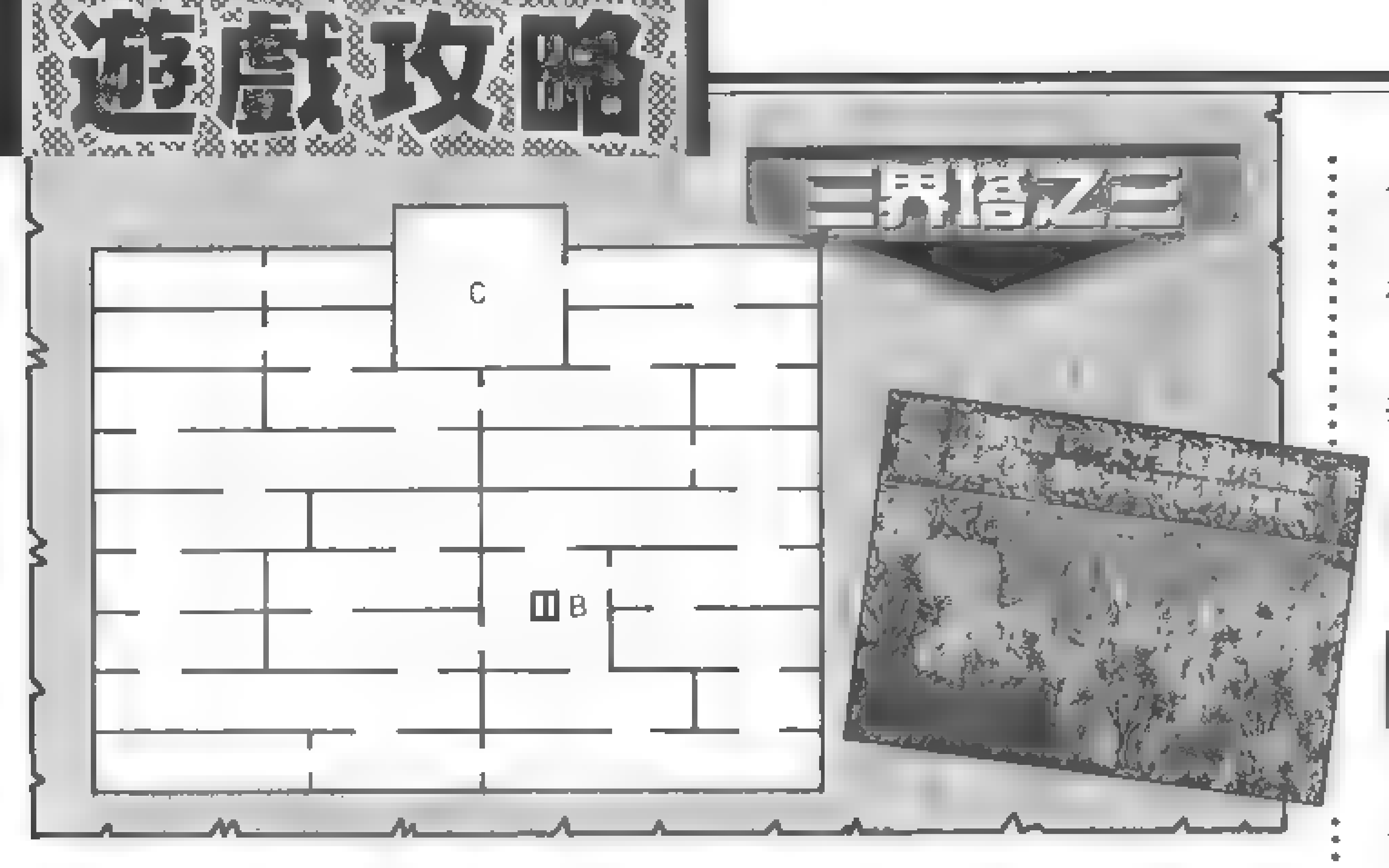

三龍合體力驚人

三界塔

▲這位大師乃少林寺僧人了空，他指出若要有必勝把握，必須取得至陽至聖的「舍利子」。此物在西南方三界塔中可找到，但塔中三層分由人鬼神三界人物把守，礙於寺規，大師無法相助，劉等四人必須自行入塔查探。

▲劉傷勢舒緩時吩咐古震擺起香案尋求時辰與方位，燒香可





測風之方位，撒符紙則能測風力大小。隔日找得適當時辰時，劉示意齊往西北方尋塔。

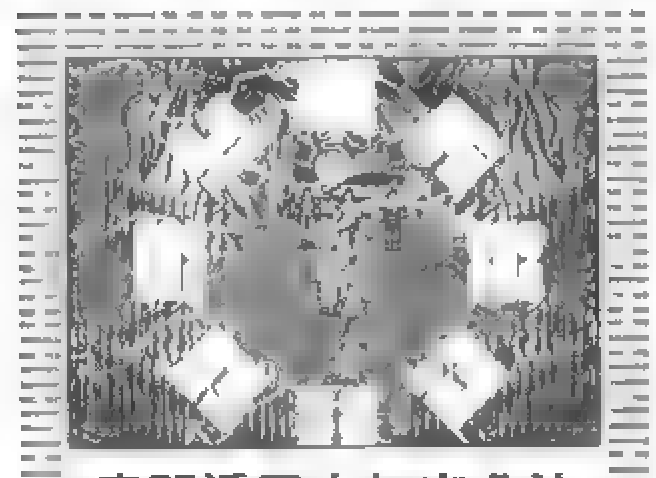
▲第一層碰上六位僧人，第二層則是六位修羅鬼。到第三層（C處）碰上天神詢問取舍利子何用，古震說明原委後，天神表示舍利子只屬於能拔出石中劍之有緣人，此人自然能得聖物，否則會遭聖物之神逐出塔外。

▲方澤果真順利拔出石中劍，劍下有一爻卦，是爲「震卦」。聖物既得，眾人會同了空大師再往東北寨中剿除青龍除患。

梅霞山

▲再見三名頭目時，了空大師有意化解紛爭並超渡青龍星元神，此議不爲青龍接受。劉見青龍變身之威力非比尋常，乃請了空大師施佛家萬字大法，古震用密宗手印，方澤與毛仙柔手持兩顆聖物，而自己則施以奇門遁甲之如來八法抗敵。

▲雙方一陣較勁之後，青龍不敵敗走，但元神並未魂飛魄散。了空大師自嘆功虧一簣後先行離去，三龍死後於天上掉下一「巽卦」。


奇門遁甲之如來八法

▲劉伯溫夜觀星相，察知帝星之氣正旺，而太子星則搖搖欲墜。卜得眾人若往西南方，或可解太子之厄。數日後，劉等四人來至安富縣。

安富縣

▲天色已晚，先找家客棧歇歇腿。進入一客棧後，掌櫃表示只剩三間房，聽聞縣內只有兩家客棧，另一家較小規模的客棧應該早已客滿。眾人前往另一客棧發現此言不假，不得已又回到原客棧。古震提議劉伯溫與毛仙柔各住一間房，自己則與方澤兄弟共擠一間。方澤聞言面有難色，但經不住古震一陣奚落而不得不然。

▲這一夜方澤睡得極不安穩，好不容易才捱到天亮。三位年輕人鬥嘴之際，劉看在眼下，心裡似乎有了底。他叫眾人一起往縣上瞧瞧，這才終此一場舌戰。

▲此縣縣民性喜鑽研星相，人人都能說上一段心得。聽聞此縣水源愈趨枯竭，派出縣民往上游查看卻無一生還，不知究係何因？

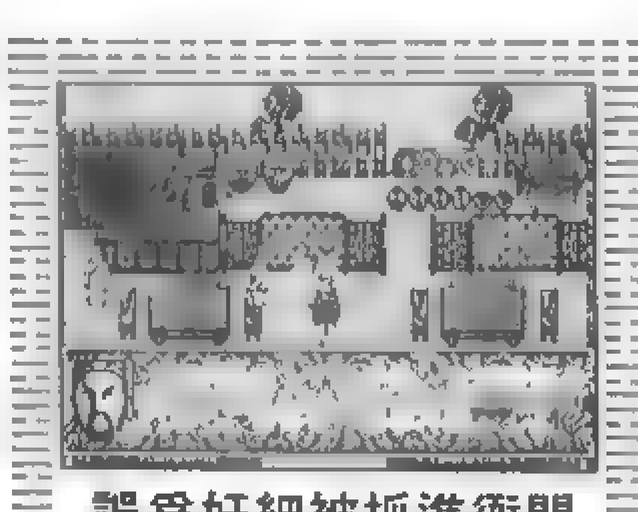
▲進得縣府會見知縣大人後得知，水源上游乃清平縣，直屬知府大人管轄，如今水源漸枯怕是兩縣縣民爭取水源所致。知縣自覺官卑職小而不敢與知府大人相爭，如今亦甚感苦惱。

▲劉伯溫聞言決定往清平縣探查究竟，也好化解兩縣之紛爭。一行人由縣西穿過山道往清平縣去。

清平縣

▲此縣居民極不友善，外人前來全當成盜水之賊，北邊的水源入口還有知府派遣專人看守。

▲來到客棧與店小二晤談時，忽然跑進一群官兵將眾人捉拿回衙門。宋知府堪稱明理，並未多加責難。走出衙門後，劉表示先尋找水源，或可找出原因也未定。


誤爲奸細被抓進衙門

▲水源入口下方遇見一女孩，她經常在村東北處玩水，但這幾天水已經淺了。小孩有小孩的水源入口，女孩告以縣北水井旁有入口可進入水源區。一行人往北果真瞧見一口水井，由水井左邊往北走三步即進入了水源地。

水源地

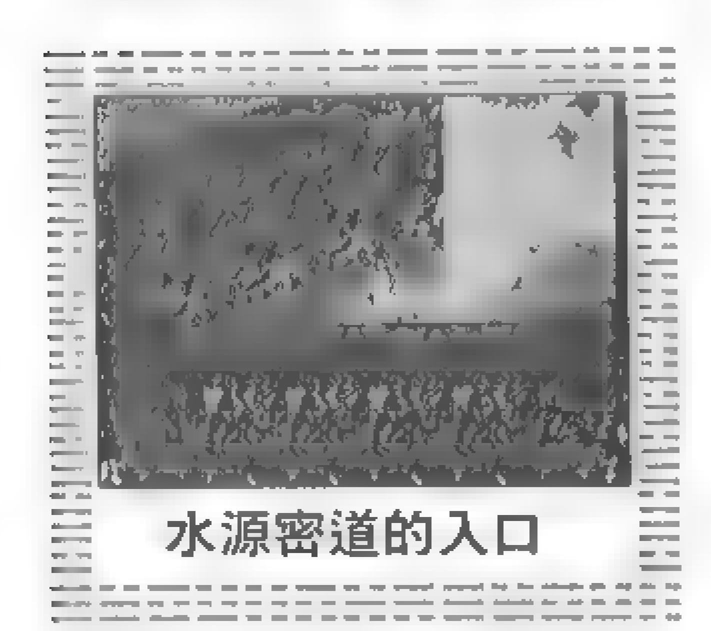
▲甫一進入，劉伯溫即提醒眾人留意，因聞到腥味，恐有長蟲之類獸物潛伏。沿著堤岸來到盡頭處果真瞧見大老虎，這幾隻大蟲見了人就撲咬，看來已經吃掉不少人命了。安富縣派來查探水源的縣民，恐怕已盡入虎口。宋知府如此草菅人命，分明是知

法犯法。


危害縣民的大蟲

▲毛仙柔發現虎屍旁邊似有東西，拾起一瞧，竟然是「兌卦」。順著水流來至一處洞口，毛、方二人進入洞內查看，過一會兒未見出來。劉卜卦獲知她二人此行無礙，反而對解開諸多疑團大有幫助，遂決定與古震進入洞內瞧個究竟。

▲洞內滿佈血跡，看似有過激烈的打鬥。地上還有方澤一只鞋子，唯不見人影。洞內應有密道，否則不會無故失蹤，劉、古二人終於山壁之間尋獲密道入口，就此進入龐大的迷宮之中。


水源密道的入口

水源密道

▲密道之中重點佈有重兵，由裝備看來分明是朝廷的錦衣衛，何故現身於此？問及他們口中的主公，卻盡皆咬舌自盡。能夠調動錦衣衛之人寥寥可數，算也可算得出。且往裡瞧瞧這些錦衣衛來此何為。

▲輾轉來至盡頭（C處）赫見宋知府率兵正在鑄造武器，截取大量河水乃為了冷卻鍋爐。宋知府直言不諱秘密製造武器是為了配合胡丞相的「獵龍計劃」，待劉伯溫出示天龍寶劍証實身份時，宋知府吃了秤陀鐵了心，竟然妄想拿下二人杜絕消息外露，

A
入口
B
水源密道之一
A
C
水源密道之二
水源密道之三
B

劉、古二人這一仗打得好生辛苦。

▲宋知府放出毛、方二人時，忽然竄出一蒙面人行刺方澤。他以塗有苗族血蠱蠱母的飛鏢，用漢人點穴手法逼入方澤經脈，很是惡毒。古震上前查看傷勢，驚見方澤著有肚兜，原來方澤乃女兒身。

▲方澤原名雲若水，因父母雙亡隻身流落在外而不得不假扮男裝，又因忍不住飢餓乃當了和尚。如今血蠱已然發作，若漫延至膻中穴，因全身之氣匯於該處，血蠱便會爆裂。劉伯溫先止其任脈之氣流動，再想法尋求解藥。古震將水閘打開之後，一行人先回到清平縣。

清平縣

▲客棧內遇一婦人，謂西南村落有苗人聚居，動輒施蠱於外人，煞是可怕。解血蠱之前，劉想起或該跑一趟安富縣，向知縣說明水源之紛擾已解。

安富縣

▲為感謝解除水源之爭，縣民送來寶物要知縣轉交，臨走前，知縣致贈一「艮卦」。如今八塊爻卦皆已齊全，湊成一塊八卦鏡之後，出現卦神。祂不但聽命於擁有八卦鏡之人，且加強了眾人的功力。

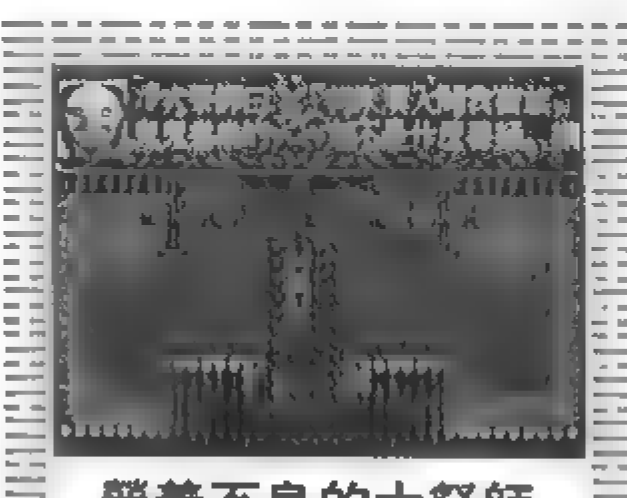
▲雲若水血蠱未除，於是眾人匆匆再趕赴清平縣，由縣北原先有人看守的水源入口直奔苗人的村落。

苗人村

▲此村沒有旅店，如有需要可往村東老莫家，他是漢人，很喜歡招待漢人。在老莫家休息過後，於村中遇一懂漢語的苗女，她提點可找村長問問。

▲村北找到村長家，一聽來由驚道，血蠱乃最惡毒之蠱降，何人有此深仇大恨？村長吩咐拿著他的信物去找大祭師，或許會有辦法。

▲大祭師就住在村長家的隔壁，瞧見村長信物後表示，血蠱乃苗族最殘忍的蠱毒，目前苗族中只有他和師兄會使，看來是他的師兄所為。大祭師的師兄漢名冷孤傲，其為人正如其名。他因貪戀富貴，十年前就離開苗族，如今已不知去向。


營養不良的大祭師

▲祭師繼而表示，欲解血蠱需有三樣東西，蒜頭、黑狗血和祭壇中的避蠱丹。前二者，祭師可代為準備，至於避蠱丹乃苗族聖物，若能打敗祭壇前的小鬼便可進入祭壇。聽說小鬼很怕母狗的乾胎盤，於是拿給劉等前往試試。

▲進入祭壇後，壇前果真有小鬼。打敗小鬼取得避蠱丹後再回頭找大祭師。祭師留宿眾人休息一晚，隔日，雲若水所中血蠱果然解除。

▲到村長家道謝辭行正要離村時，那蒙面人又出現了。聽他之言，正是大祭師的師兄不假，原來也已淪為胡丞相的鷹犬了。收拾他之後，劉伯溫擔心胡丞相在外刺殺他幾人，於宮中恐將對皇上不利。昨夜觀太子星墜，不知太子是否有事，於是帶領眾人火速趕回宮中。

京城

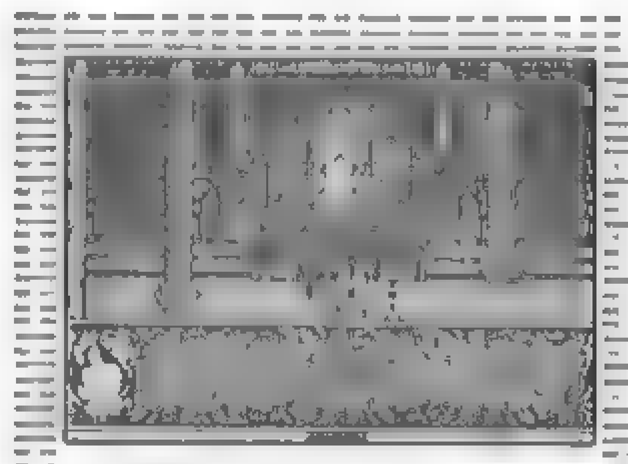
▲甫一進城即聽聞皇上近來性情大變，動輒誅殺開國功臣並大興文字獄。提到錦衣衛藉名查訪民隱，實則趁機行抄家滅族之暴行，人人自危而噤若寒蟬。

▲劉要三人宮外候著，自己先進宮晉見皇上之後再將三人迎入宮中。太子果真病故，連太醫也找不出病因，且已遭殺身滅口。皇上與劉伯溫談論另立儲君一事，並早已有意立皇太子之長子，亦即皇上的太孫為儲君。

▲劉向皇上稟明丞相胡惟庸有反意，詎料「獵龍計劃」實乃出自皇上之手並暗中督導，意在誘使胡原形畢露。

▲皇上詢問三位小友原籍姓氏時，見雲若水眼熟乃追問其母雲紅月遺下的一只玉珮。原來雲若水乃皇上親生之女，玉珮則是皇上贈予雲母的唯一信物。父女重逢喜出望外，遂於宮中徹夜長談相思之情。

▲隔日，皇上為雲若水御點紅雲公主封號，冊封古震為御前護衛。毛仙柔因女兒之身不宜為官，遂封她父親為浙江布政史轄下的龍潭縣知府，並且收為義女，封號紫雲公主。


否極泰來的紅雲公主

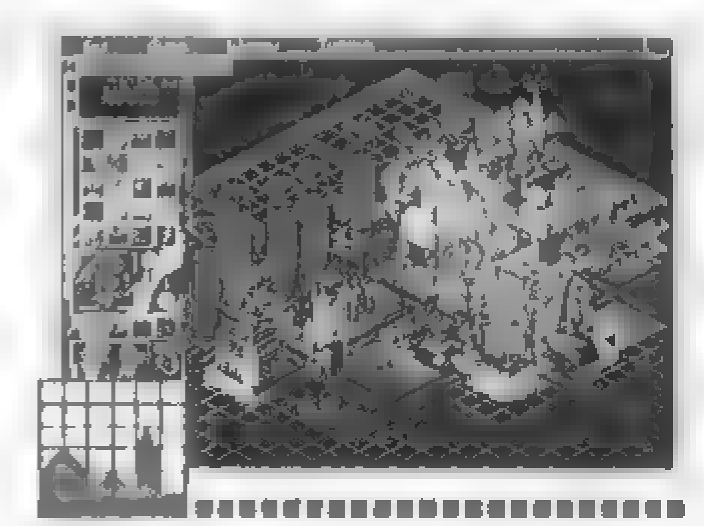
▲宮中正值多事之秋，皇上希望國師再襄助一年，屆時必准劉伯溫告老還鄉，劉欣然接旨。國師奏請皇上招古震為駙馬，皇龍心大喜，遂將兩位公主同時賜婚于古震，並傳聖諭擇日完婚，成其美事。

AFTERLIFE 模擬天堂

新手入門

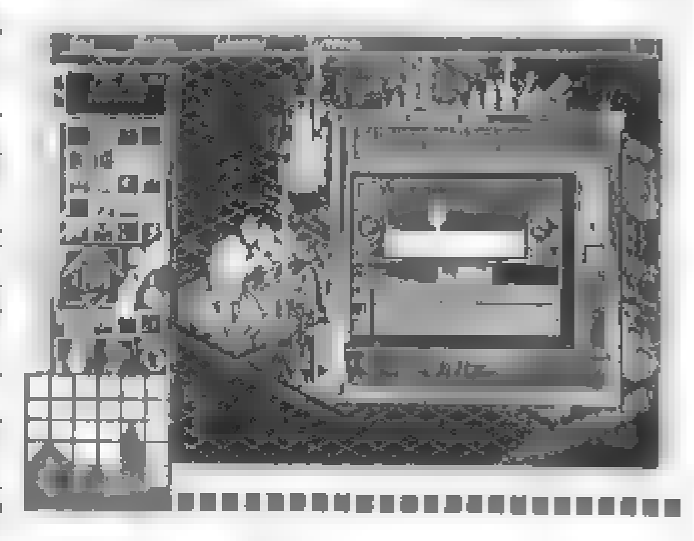
作者／RXZ

哈囉！各位準土地公，不知道你們上任幾個月以來，對天堂和地獄的行政是不是多一點認識了呢？雖然我們這裡不收紅包，不過也不見得會那麼清廉，你們沒看到滿街跑的遊魂嗎？那閒著沒事做的天使和惡魔咧？別急，在下我從大帝那裡弄來了一本叫什麼『開花』寶典的，也可能是唸做『開發』啦！這次我是偷溜出來的，時間不多，就用你們最先進的遠距教學吧！開始上課囉！



第1式 因陋就簡

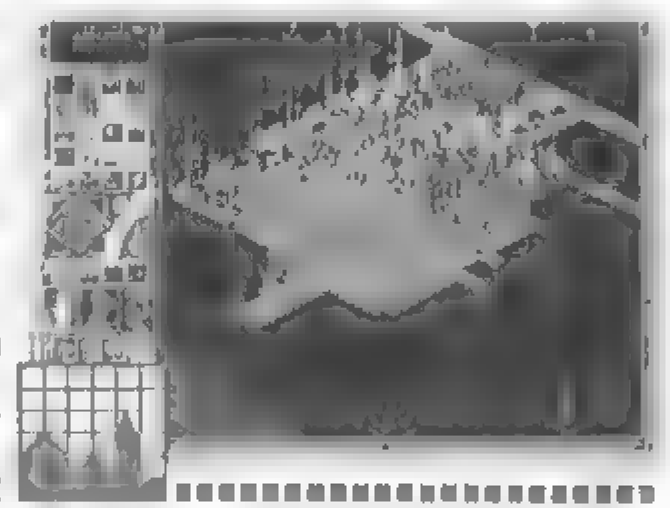
老實說這一招不用說大家都會，不過花樣人人會變，各有巧妙不同，在下我就講些經驗給各位瞭解。顧名思義這因陋就簡呢！首先要能撙節開支，我們這兒和其它管區不同的地方，就在於先進的科技，同一個地方可以不斷地升級，也就是說它的"人口"密度可以大到像針孔一樣（從針孔看出去可以看到整個天際，夠大了吧 ?! ），所以不必要的區域規劃只會浪費金錢，而且還會增加道路、官差（可能是天使或惡魔，下面一律簡稱作官差）和其它設施的維護費或是薪水，所以要盡可能地讓同一個規劃區成長，不要弄太多重劃區，不然不但黑不到錢，還會弄得一身腥味哦！明白了吧！



第2式 順水推舟

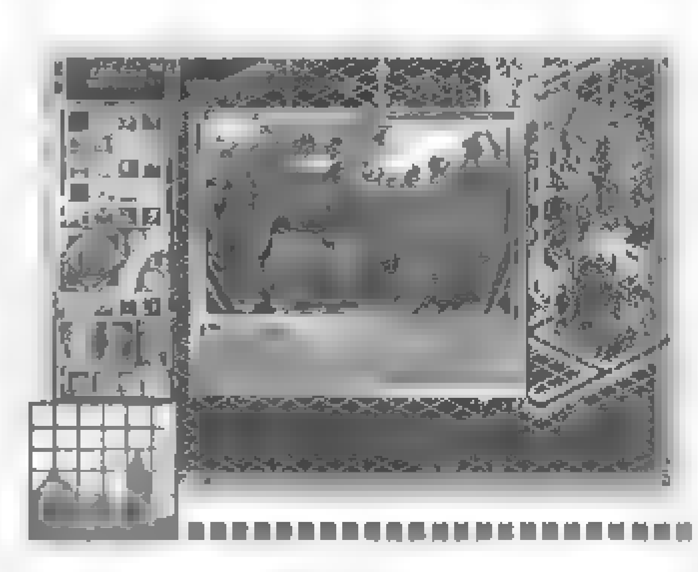
在各位把通往管區（可能是天堂或者地獄，以下就簡稱做管區，不過各位大概不會是大哥或是條

子吧 ?!)的門(gate)做好之後，別忘了開條路把大夥兒給引進來，接著你就可以把遊戲的速度調快一點了；然後呢！你應該可以看到一條條從天而降的紅色、綠色、灰色之類的光束，別緊張，這可不是古書上講的「國之將興，必有徵祥；國之將亡，必有妖孽」，不過那個死賀伯大概就算是妖孽了，萬一來一次你的管區就面目全非了，下面會提到治它的方法。看到這些光束是告訴你有人來報到了，趕快幫他們安排一個棲身之所，綠色的就弄個綠色的規劃區，黃色的就給個黃色特種營業區，那白色的呢？就得弄個彩色(七色)的平民區給他們。在規劃的時候要注意一點，不要離門太近，要空出大約四到六個空格的距離，方便將來一些公共設施的建立。每個規劃區一定要靠在路旁，而且最好都能劃成一個 3X3 的方格，這樣可以利用最少的土地創造最高的價值，而且還能節省很多不必要的開支在沒有人的規劃區上，而且發展也會快很多！還有別忘了調整一下那根平衡棒，讓研發和生產的資源能夠平衡，創造一個好一點的生活環境，這可是非常非常重要的事哦！要怎麼調整那根棒子咧？只要把它的顏色調到最接近白色就可以啦！訣竅是看兩種人數的多寡，深色多一點的就往生產的一邊挪，淺色多一點的就往研發的那一邊挪，很簡單吧！



第3式 穩紮穩打

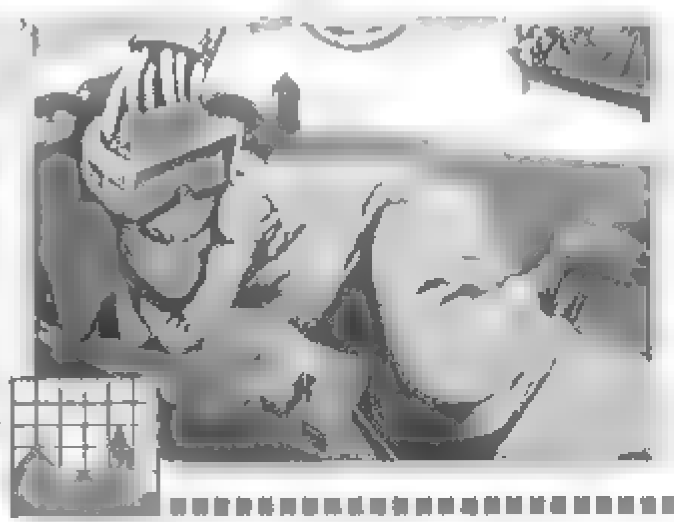
有了這些規劃區之後，你得請些官差來管管他們，那得有個衙門才成囉！別忘了把你的衙門(topias)放在十字路口上，這樣他們會有高一點的行政效率；接下來你會發現人口增加得很快，不過有很多都是空降部隊來這兒當官的，因爲草創初期你是沒有官差的。這些官差雖然也帶來了一些成長，不過也是道地的米蟲，打開你的業績表(graph view)看看庫銀曲線(budget graph)，哇！增加了不少的開支，和道路維護並列爲兩大消費，該怎麼辦才好咧？所以得想個好法子才成。外來的和尚會敲鐘，我們的和尚也不落人後，辦所太學(training center)你看如何？這樣一來你就有自己的人了，所以快弄個驛站(karma station)把想走的人送回去吧！在驛站旁要有方便的交通



，然後開條驛道(karma track)連到我們的天壇就可以了。注意一下你的庫銀曲線，赤字是不是慢慢地減少了呢？再往下看更精彩哦！

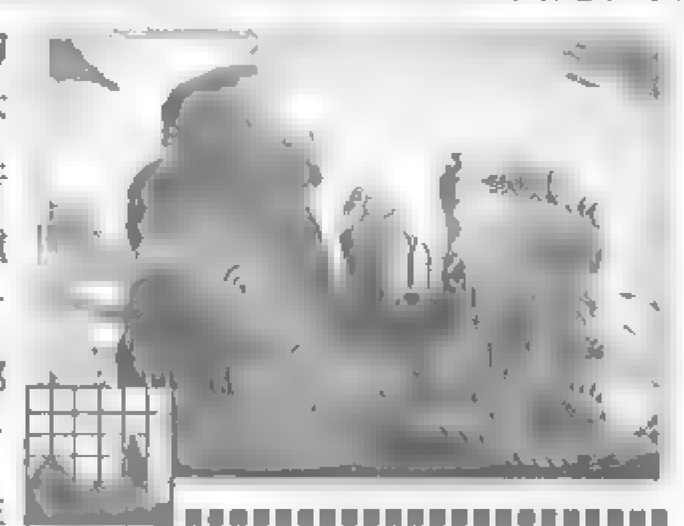
第4式 錦上添花

如果你發現赤字有突然增加的情形，那大概是因爲有些傢伙喜歡在外遊盪、居無定所，那就弄間客棧(limbo structure)給他們有個休息打牌的地方，順便來上兩杯。不過客棧放的是啤酒，不能放太久，所以只能有一定的量，如果被喝完了，它就會砰地一聲消失掉，所以也得經常光顧一下客棧，看看啤酒的存量。除此之外，衙門如果不夠大了，也要擴充一下官舍，是不是要選在大溪，那就看你高興了。還有一點頗重要的，就是這些官差如果沒事做的話，就會到處收保護費(描寫得可真貼切啊！)，到處破壞民宅，天使會跑到地獄去敲東打西的，在地獄裡頭幫你的子民套上黃色的天使環；雖然看起來是頗壯觀的，不過學紂王取悅妲己的事還是不要嘗試得好。魔鬼則會到天堂去拉屎撒尿，幫你的子民套上個反革命的紅圈圈，搞鬥爭破壞文化大革命，弄得你雞飛狗跳。所以一旦太學裡頭有太多的官差時，要記得暫時歇業，不要學人家搞什麼十二年國教，荼害生靈。爲什麼會突然提到這個呢？當然是有原因的，你別看天庭老搞什麼掃黑，其實客棧裡頭還是有官差在罩的，如果客棧砰地一聲不見了，那些人可就少了一條經濟命脈，失業的官差讓你想到了什麼呢？沒錯！這一大群官差就會成了你的惡夢，讓你這個地方父母官疲於奔命；尤其是大客棧更是藏污納垢，要是正好碰上你手頭緊，沒錢安置這些人的話，那可真是叫天不應叫地不靈啊！所以要記得客棧這玩意兒只能當做是臨時收容所，碰上迷途的靈魂，還是弄塊平民區給他們有安身立命之處，老是發老人年金，只會讓你的財源更加地捉襟見肘。



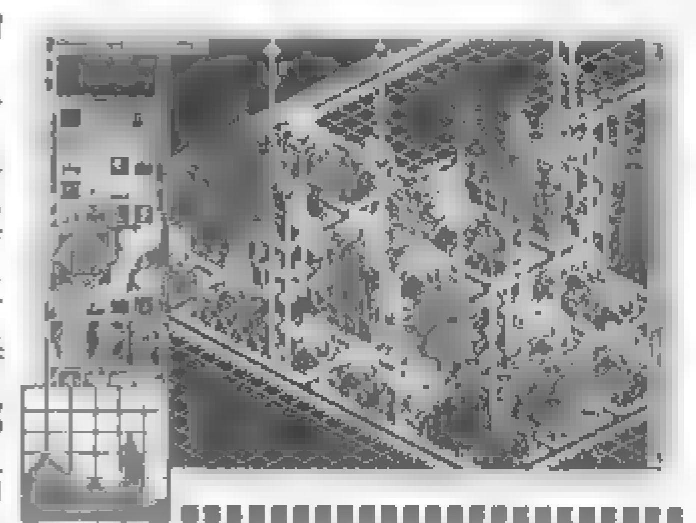
第5式 天地有別

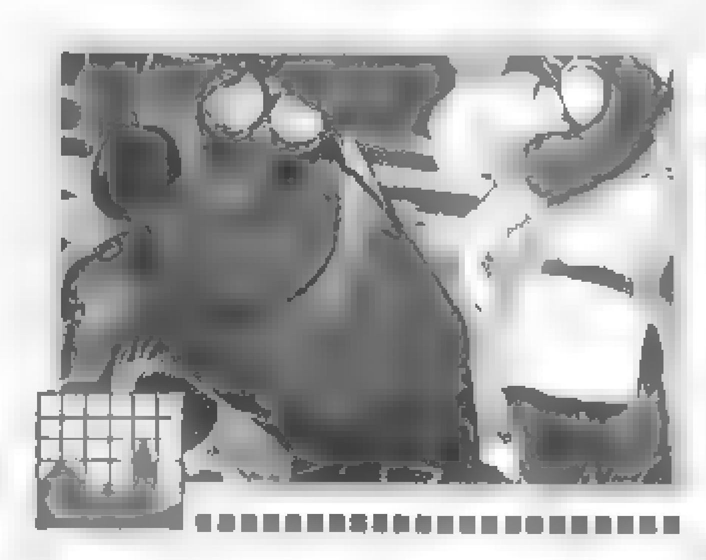
這招可是我夜半三更起來賞月的時候，不小心瞄到的絕學喲！在別的地方可能不太有用，不過在這兒可是派上用場了。在天堂裡頭人們喜歡安逸舒適的地方，交通要方便，出門要有賓士，入門要有波斯，所以千萬記得規劃的時候，儘量以四個3×3的方格為主，而且要讓相同顏色的人種分居在四個3×3的方格裡頭，讓他們有千里相會、他鄉遇故知的機會。在地獄的話，可就是另外一回事了，到地獄的靈魂是多麼渴望你虐待他們一下，你看見他們那種饑渴的眼神了嗎？罰他們多走一點路，把路拉得又臭又長，最好是能兜成一條蛇盤起來的樣子，一來方便規劃成3×3的方格，二來也可以把不同顏色的人種區隔開來。如果你知道他們是多麼喜歡享受不同的虐待方式，就不會覺得隔壁住著不同顏色的人種是件奇怪的事了；講到這裡我都快起雞皮疙瘩了，總之你得記住男女…不！是天地有別就對了！



第6式 兵來將擋

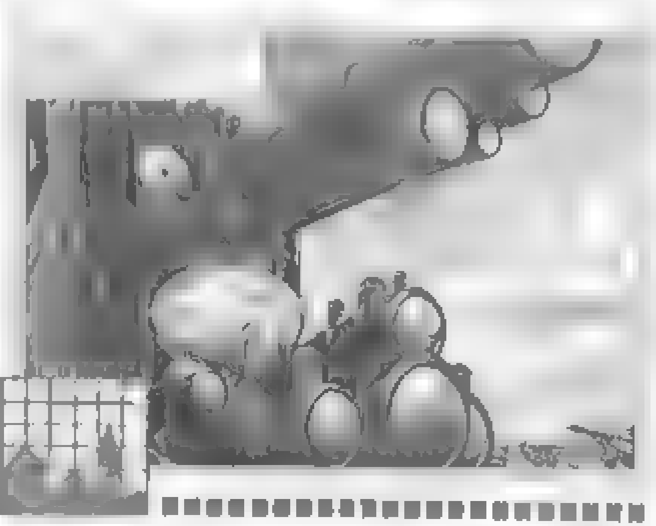
就算是太平天國也有弄內鬨的時候，天堂和地獄當然也會有天災人禍，如果你不知道如何驅兇避吉的話，那可就麻煩了。有空別忘了多探訪民隱，看看他們居住的環境是不是缺水缺電的，如果沒有電的話，還真是不曉得怎麼生活哩！所以多弄幾個發電機在那些烏七麻黑的石頭旁邊，別忘了也弄條路在發電機旁邊，這東西可不是「無線」電喲！至於水門這些應景的東西，可是解決災難的法寶，不過你也沒得選擇，一樣法寶（special structure）就只能有一個，所以要蓋在門附近，萬一災難臨頭了，最起碼也能把根留住，這就是為什麼要你留下一片空地的原因了。法寶這玩意兒可不是你說要，然後掏了錢就有得買的，你得經過一段時間的修練，等你的子民有了相當的研發能力時才會出現，一旦可以施展的時候千萬別客氣，馬上就找個幫它找個棲身之所，所以儘管地獄和天堂有著完全不同的災難，可是處理的方法就那麼一千零一種，有啥就做啥沒得商量，不做就等著遭天譴吧！

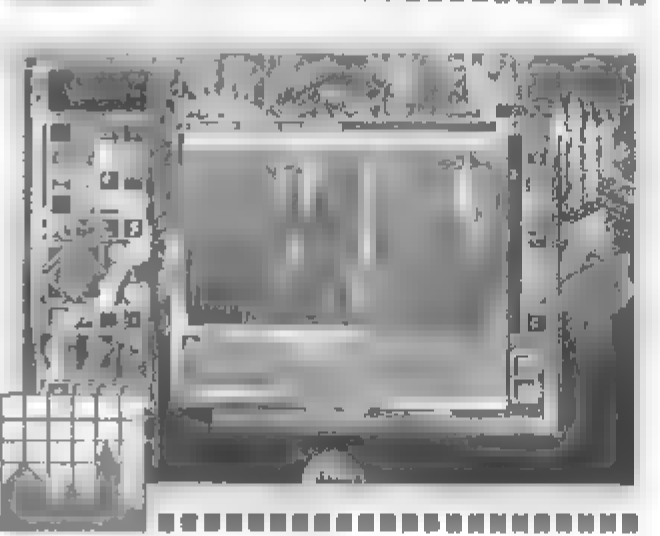




第7式 賞善罰惡

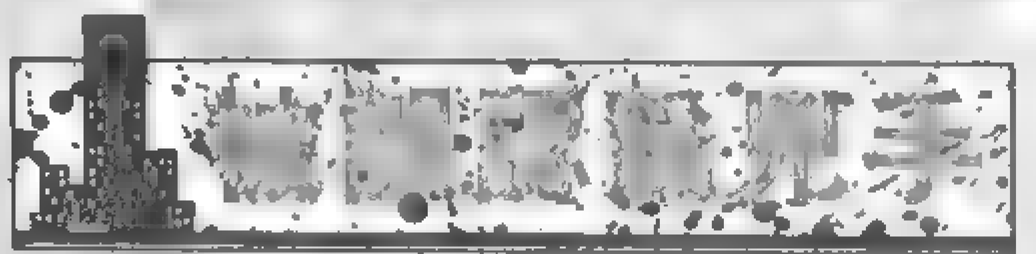
這招最簡單了，你只要看看你腳下那些靈魂是不是成長得很慢就知道了；除了生產和研發的分配不平衡之外，最有可能的問題就是人口外流了。你問我為什麼大夥兒老往城裡頭擠？我也不知道為什麼，不過我可以幫你解決這問題。如果你發現老百姓家裡頭有不尋常的環境（vibes）訊息，那你可要好好注意了；在天堂裡好的環境（good vibes）可以吸引靈魂往生，而在地獄的話就得有個髒亂不堪的環境（bad vibes）才能讓他們有蛇鼠一窩的兄弟感。要想讓他們在你的窩兒待個十年八年的，非得使出渾身解數不可，因為大夥兒很可能只是暫時到你這兒參觀一下，要是經常用什麼硫酸雨、秘魯魚來招待他們的話，大概會把他們全給嚇跑了（如果是住在地獄的人，大概會很嚮往吧！）。看看時間似乎也不早了，我得回去拍拍大帝的馬屁才行，要不然還升不了官咧！不知道他今天又到那個高爾夫球場去了，有機會下次再露點天機給你們知道，要戒急用忍知道嗎？





本篇完





我是一個新聞記者。緊張刺激的生活對我來說早已是家常便飯。但是人在倒楣的時候，連喝涼水都會塞到牙縫。那天，在三溫暖裡見到了馬可士－他是一宗販毒案件的主角。不幸地，在我進入蒸氣室時，消瘦的馬可士早已被人暗殺而氣絕多時了。

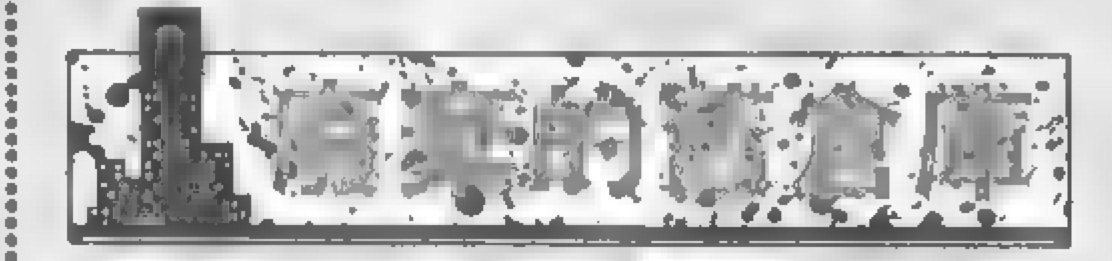
在驚惶失措下，我拿錯鑰匙，穿著馬可士的外套匆忙逃離現場，不料卻被馬可士的保鏢水牛比爾看到。職業經驗老道的他，立刻就查覺出他的老闆已經出事，並認為只要能先逮住我就包準沒錯。於是，在一追一逃間，我闖進鄰近建築的地下室中，而比爾則狡猾地待在唯一的出口守株待兔。

那附近似乎是個廢棄的舊工廠區，不可能會有路人經過。當然，更沒有與外界聯絡的通訊設備。我四處張望了一會，在樓梯旁的櫥櫃裡找到了一綑帶鉤的釣魚線。而急中生智的結果使我把釣魚線的一端纏繞在樓梯上做成絆腳繩，然後到門邊向比爾挑釁。水牛比爾的確是隻有勇無謀的大笨牛，完全不疑有他地一腳踏入了陷阱。於是，我用魚鉤使勁地刺向腳踝把他鉤住，



在劇痛下，他整個人從樓上摔了下來。

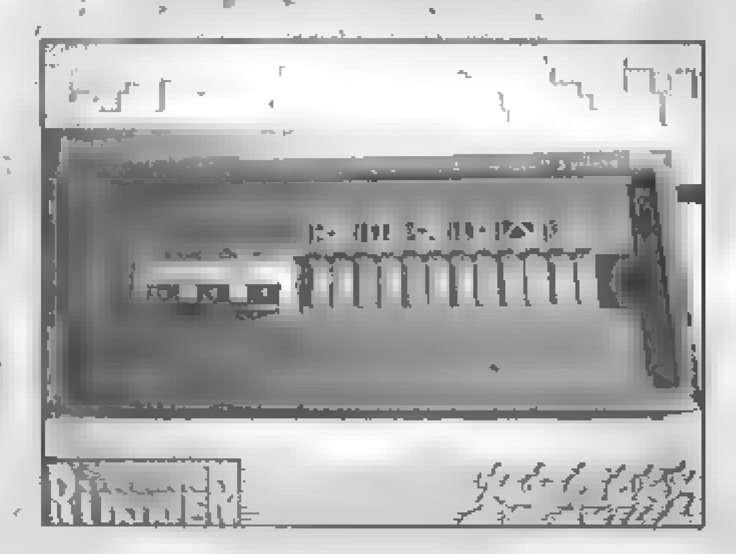
比爾這一跤可跌的不輕，至少應該摔斷了腿才對。我躡手躡腳地向昏死過去的他靠近，並在胸前的口袋裡找到一把小銼刀。這時，比爾突然跳起來向我攻擊，我一驚之下狠狠地給了一記通天錘，使受到重創的他再度痛暈了過去。於是趕快往地下室的遠處走去，並在那死巷的牆上找到一塊空心磚，用比爾的小銼刀挖開它之後，打開了一條牆後的密道。



就在我沿著密道要逃走時，水牛比爾已經醒來，並且固執地緊追不捨。或許是出於忠心，亦或是猛獸看到獵物時必將擊之至於死地；反正若不能安然逃離，就必定會成為他的俎上肉。在我順著梯子爬出密道後，發現那裡是一間廢棄的舊倉庫。先從閃著黃光的門走出去，



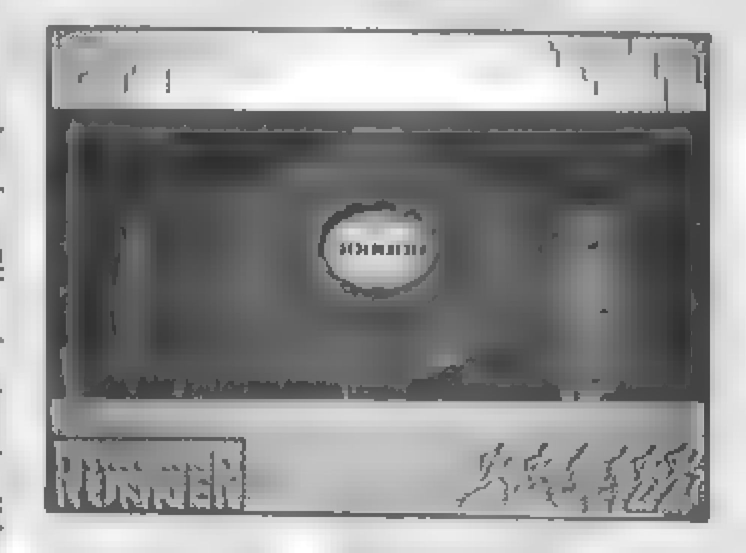
進入另一個空曠的房間，在其右邊的門旁有一個格狀的置物櫃。我打開門和櫃子之間的電源開關，在櫃子的隔板之間找到了一張倉庫的地圖。然後，依圖所冀地來到中央標示著橘色的房間，在一面牆上發現了一個裝有保險絲的盒子。



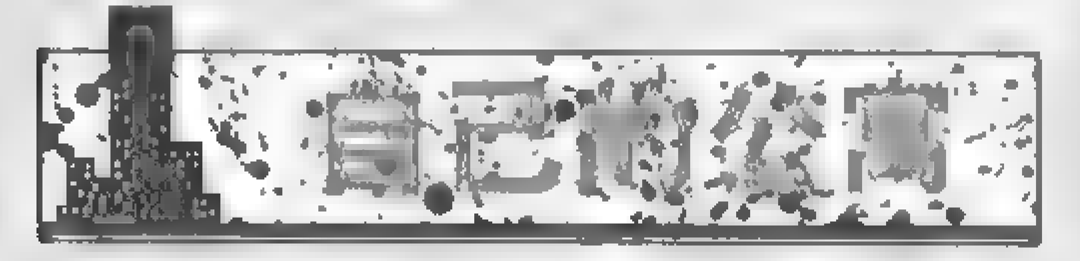
仔細觀查保險絲盒子之後，我很快就猜出了它的用法。於是，從檯燈的插槽中

拿出了保險絲放進左邊數來第三個，也就是標示著牆壁面板的插槽裡。接著我到藍色的房間，打開梯子左邊的牆上面板，看到裡面閃著紅紅綠綠的小燈。

回到橘色房間把保險絲換到左邊數來第四個控制升降機的插槽後，走到在這房間中央的柱子那裡，按下壁櫃的密碼「紅紅綠紅」，然後我得到了一份幫浦的操作手册。再接下來，把保險絲換裝到最右邊幫浦的插槽中，進入紫色有數個轉盤的房裡，依照手册上的指示，將左邊的轉輪向右轉數次，使讀表上的數字調整爲「576」，再將右邊的轉輪向左轉數次，使氣壓値等於「2」，最後打開閘門開關，在"嘶～"地水聲中，我知道一定有一道密道被打開了。於是趕緊回到地圖上標著白色有格狀擋物欄的房間，而那房裡水池中的水已全部放乾，使我終於能順利地逃出生天。

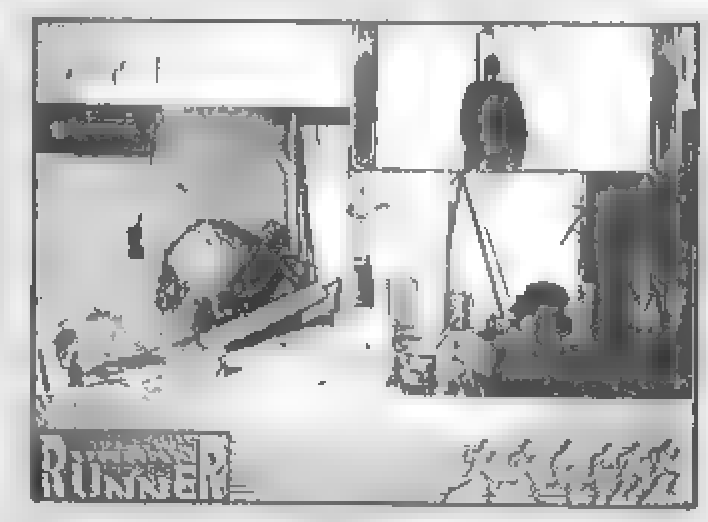


不過，這只是短暫的安全而已。只要一天沒查出馬可士被暗殺的眞相，我就一天不能擺脫其黨羽的報復糾纏。然而，眞正知道有用消息的人並不多，而且問他們也不見得安全。於是我決定先回家拿些必要的東西再說。

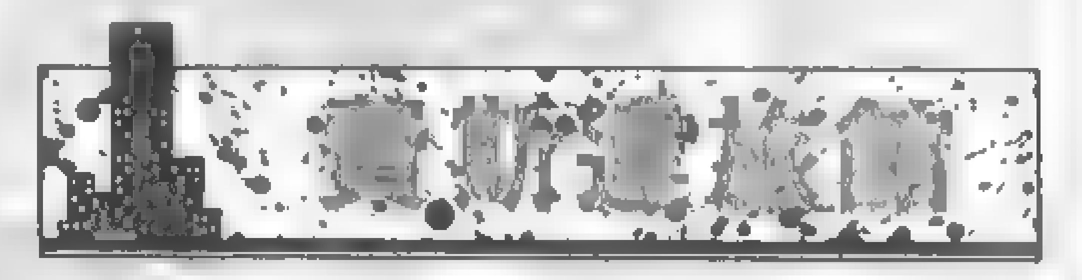


正當我要踏入自己的公寓時，發現有一個梳龐克頭的壯漢正坐在我可愛的沙發上打電話。在他還沒發覺之前，我猛然打開右側閃光燈的開關，並趁其睜不開眼睛時拾起地上的玩具球朝他狠狠砸去。哈，沒想到這麼蠢的一招居然還能管用！那巨漢像個嬰兒似地攤在地上，在我上前想奪下他的手槍時，一捲底片滾落。我轉身拾取那底片，而剛好醒來的巨漢在倉惶中逃走，並在地上留了一排殘缺不全的紙火柴。到那時候爲止，我手中所握有和這案子有關的物證不過是一捲底片、一串從馬可士外套口袋裡找到的鑰匙、一部電子日誌、一隻錶、和一排紙火柴而已。因此，我打電話向好友迪迪求援，並約好要到迪迪的住處去見面。

其實，被人全程盯梢早是意料中事；但對方如此狠毒囂張，卻實在出乎我意料之外。在一踏進迪迪住處的樓下大門時，數名牛鬼蛇神已上前來想將我攔住。首先是那名叫貝蒂的女子。我打開廁所的燈和門，又拾起地上的厚木板躲在掛有衣裳的門後。看到燈光的貝蒂以爲我在廁所裡面。等她一進廁所之後，我便關上門用木板頂住，才兩三下便輕鬆地打發掉。



下一個混混也很好對付。先把牆上的電源關掉。看看天花板上的電纜，然後把它扯下來使之自然垂下。把一桶油倒在地上後重新打開電源，等混混毫無戒心地走過來之後便可使他觸電昏厥。



當我見到迪迪之後，他很熱心地替我解譯出電子日誌中的資料。經過一番討論後，決定先根據馬可士鑰匙上的線索到費斯達旅館去碰碰運氣。不過我的運氣實在不佳，一到了旅館之後那串鑰匙便被扒手扒走，而櫃檯的接待員亦表示，旅館裡所有的房間都已客滿。不過在這種情形下，記者的應變方法可有很多種。我利用假的警員證件去和旅館裡的客人聊天。一位身穿深色衣服的女子，很快地便相信我眞的是一名警探。在多談了幾句之後，她告訴我其實是鄰座的另一位穿素色上衣的女郎扒走了我的鑰匙。我用假證件向那女郎盤問，她只得乖乖地歸還我的鑰匙。

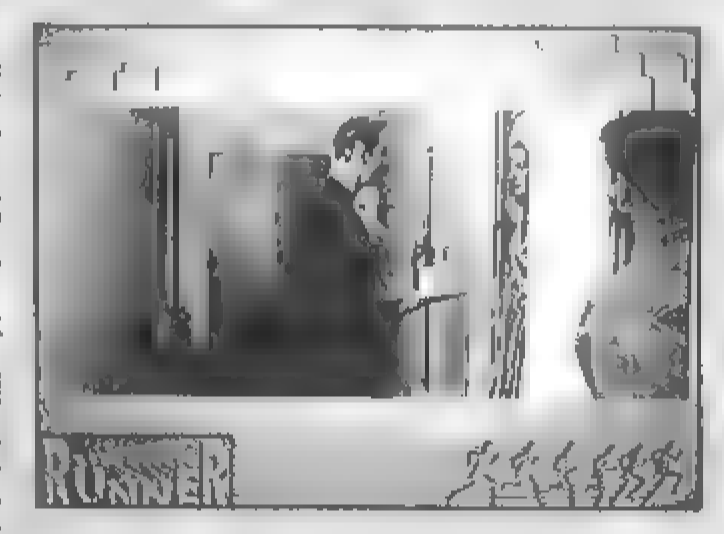
緊接著，我拿著227號房的鑰匙上樓，在地上拾起一只珍珠耳環。當我用鑰匙想開門進227號房時，一位打掃清潔的女傭立刻上前阻止。我把撿來的耳環還給她，她很高興地表示那是馬可士先生送她的禮物，然後心滿意足地離開，再也不曾來找我的麻煩。

在227號房裡什麼也沒找到。如果我能就近監視，或許能從出入227號房的住客那裡得到什麼消息。但是，隔壁225號房卻早已有人用電話預約了。我回到一樓櫃檯，請一位女士引開接待員的注意，然後點燃一根火柴丟進字紙簍裡。這個老把戲依然管用。趁接待員去拿滅火器的時候，我偷看了桌上的登記簿，上面寫著227號房正住著一位女士，而225號房則是由一家私人俱樂部所預定。突然靈機一動，把侵入我家的巨漢照片與他遺留下來的紙火柴互相比對，發現火柴上所寫的俱樂部，正與訂225號房的是同一家！於是，我根據火柴上的電話號碼與資料，在費斯達旅館的大廳打匿名電話到俱



樂部，再打電話到旅館的訂房部取消 225 號房的預訂。之後，我就順利地從接待員那裡訂下 225 號房啦！

在樓上用鑰匙進入225號房之後，在床頭櫃上看到了一份訂香檳的客房服務廣告。然後我撥電話到227號房，假裝是打錯電話的，以確定有人在房間裡面。但那位女士的態度十分謹慎，也不願和我多說些什麼。於是，我訂了一瓶香檳到227號房，趁艾達打開227號房門時衝上前去向她搭訕。接下來，呃，事情就是那樣…



我與艾達共渡了一個美好的夜晚，同時我也對這位身份背景是謎的年輕美麗女子深深著迷著…這就是我認識艾達的經過。



德籍女大學生艾達想當然耳是馬可士販毒集團中的一份子。雖然她還不知道馬可士已死的消息，但她曾與馬可士之間過從甚密則無庸置疑；不過我卻一點也不介意。次日前往報館找老友弗萊迪幫忙，他是少數幾個能完全推心置腹的好人，他甚至能不顧一切地為我以身涉險。把內藏馬可士販毒證據的底片交給他處理，然後自己一人隻身前往神秘的私人俱樂部－杉西吧一探究竟。

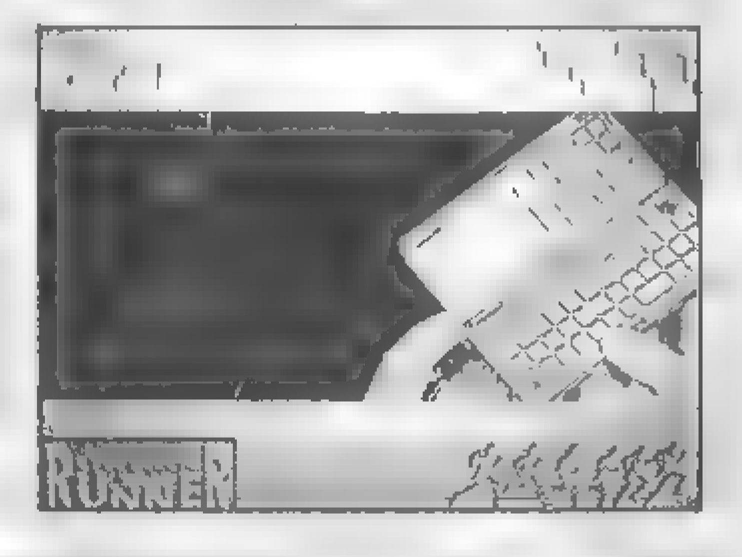
杉西吧是一個撞球館。我敲了門之後把假警察證件秀給門房桑吉歐看。接著又把馬可士的金錶送給他，博取他的好感。和桑吉歐打了幾球之後，他告訴我在俱樂部的另一邊有秘密的出口。

離開了杉西吧之後，我又回到旅館和迷人的艾達繼續纏綿。雖然此時警方已發佈我涉嫌謀殺的消息，但聰明如艾達者，並不相信我眞會是殺人兇手。是夜，和艾達一起到馬可士的辦公室去，想找些更進一步的線索和證據。

在馬可士辦公室的大樓前，艾達趁大樓職員入內時假意從旁邊經過，偷偷瞄到了進門密碼的末三位數字是「249」。然後我又拿出得自杉西吧的滑石粉塗抹在按鍵上，找到了密碼的第一個數字是「0」。

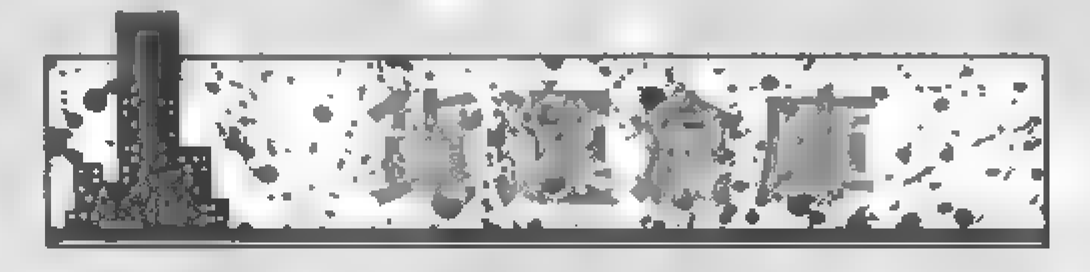


進入大樓後，我拿起塑膠水杯弄濕守衛的右手，誤使他感覺有尿意而跑去上廁所。當警衛一離開，我們便利用電腦解開電梯的保全系統，順利地搭電梯到樓上去。在走廊的櫥櫃裡，自打洞機中取出馬可士的辦公室鑰匙。雖然我笨手笨腳地把碎紙弄了一地，不過還是在艾達的嘲弄聲中把一切收拾乾淨。用鑰匙打開馬可士的辦公室大門入內之後，開啓左邊牆上的燈，閱讀桌後看板上的文件，又取得了仔細查看桌上的筆夾，先後發現一瓶墨水和一根電線、一塊磁鐵。我和艾達趨身到寫字桌右後方的保險箱前，用電線連接保險箱與馬可士的電子日誌，再打開電子日誌的電源－當然，迪迪已經將密碼全部破解了，而新的密碼則分別是「227」與「ADDA」。

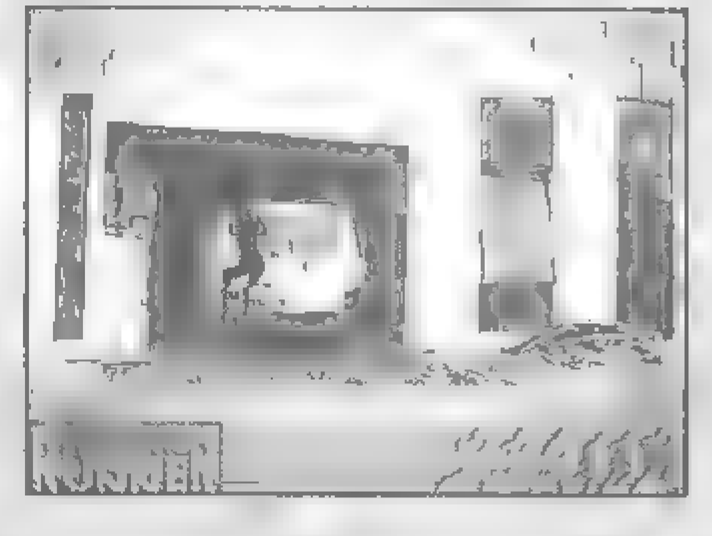


就在我們打開保險箱取得其中的密件時，嘈雜聲引起了警衛的注意。我們趁他尚未巡邏至此時，鎖好辦公室的門，關上大燈，然後打開房間右邊的隔間悄悄溜進去，並且用磁鐵將門閂引至鎖住的位置，希望能瞞過警衛的搜查。果不其然，沒多久警衛就放心地走了。當警衛前腳一走，我們後腳就立刻溜出辦公室，然後又在走廊的櫥櫃裡躲了一會，最後總算能全身而退。

在馬可士辦公室裡所得到的資料蘊含著驚人的內幕，其中提到一個不為人知的生化研究，及馬可士金錶的秘密等等。我和艾達仔細地密商之後，認為這次該由她出馬去調查有關的資料；而被誤認為是殺兇手的我，則最好暫時避避風頭為妙。

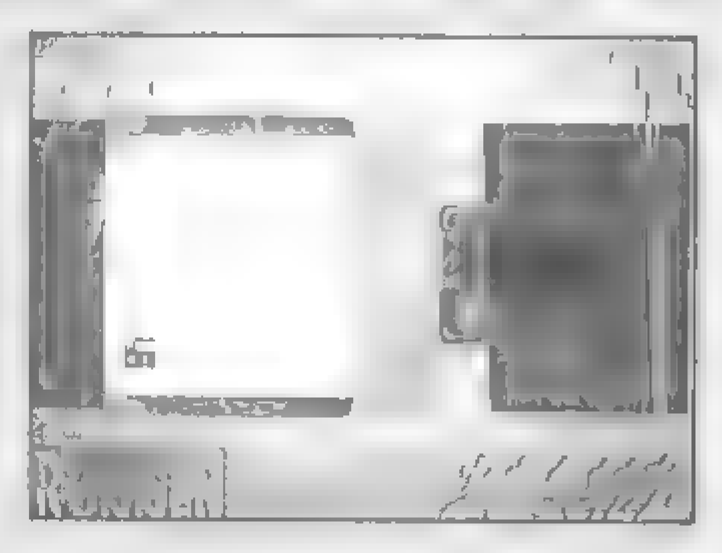


第二天艾達一身勁裝地潛進一家與馬可士有關的貨運倉庫。她悄悄地隨車溜了進去，在小貨車後廂的毯子下面找到一支長柄的鉗子，又在一件夾克



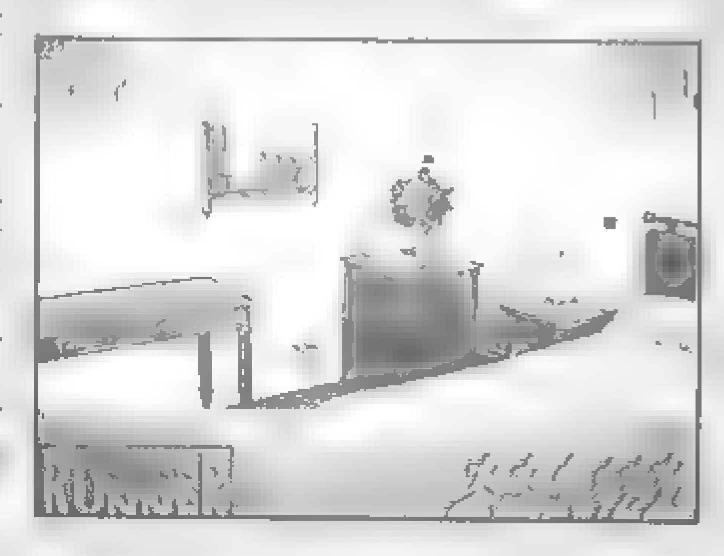
口袋裡找到一個小膠囊、洗衣單，並於海報上看到送貨員女友寄來的明信片。由於洗衣單上寫著送貨員的名字叫做菲利普斯，所以她當下便在貨車上照著明信片上女孩所寫的電話打去，結果又得到了貨車上的電話。

她下車後用長鉗子取得了送貨單，從單子上找到了管理員休息室裡的電話。然後到倉庫後面，用架子上的電話打給倉庫主管，趁他還未掛掉電話前爬進後面的小轎車裡，打貨電話給送貨員，然後把兩支話筒放在一起，讓倉庫裡的兩人互相對話，並趁機逃離現場。

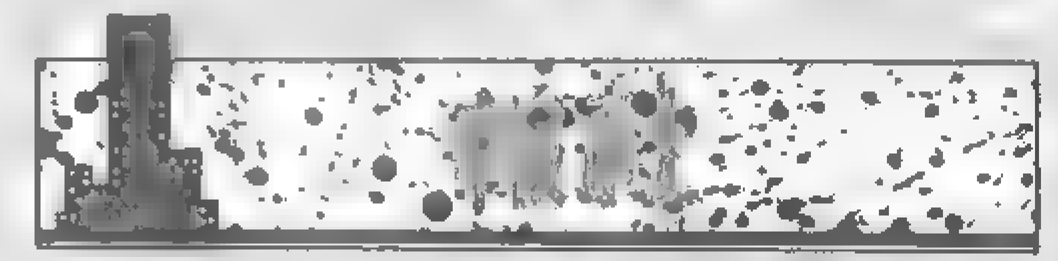


她回來之後，我們把小膠囊拿去請迪迪化驗。迪迪建議我們到俱樂部去安置一些竊聽器，以便收集更多的情報。但是當到達俱樂部之後，第二個神秘的關鍵人物保羅拉可蘭吉，又突然地被人暗殺身亡。在打手緊追而來的倉惶中，我記起桑吉歐曾說過的密門，並從那裡逃了出去。一出門後往左轉逃開，不料卻一頭撞進了死巷子裡；所幸我急中生智往下一趴，剛好從想撞我的車子底盤鑽了過去。當我狂奔到巷口時，說時遲那時快，艾達正好駕跑車來把我接走。我們一路逃離現場，發現事態已經嚴重到超乎我們所能想像的地步！

這時，我發覺艾達有幾點可疑之處，但身處危急時刻，又哪來那麼多的心思去多想它呢。我們決定要分頭進行調查工作。在我這方面，得先回旅館去做一些必要的"處理"工作。沒多久，樓下的櫃檯便通知有警察要過來拜訪。於是我趕緊把小膠囊藏在床頭櫃上放糖果的碗中。第二步，我打開小木櫃，取出裡面的威士忌，把假證件夾在它的標籤裡面。最後，我再用墨水塗在文件上，使它什麼內容也看不到，於是便做好了一切的準備。



當二名警察過來之後，他們當然找不到什麼明顯的犯罪證據。他們還順手從糖碗裡抓走了一些"糖果"。但是他們不死心，硬是要把我帶走問話。不過想抓我可沒那麼容易。在後車箱旁邊，我把墨水滴在毛毯上，然後趁警察探頭檢查毛毯時，用後車箱的蓋子狠狠地把他擊昏，然後再從容地離開。



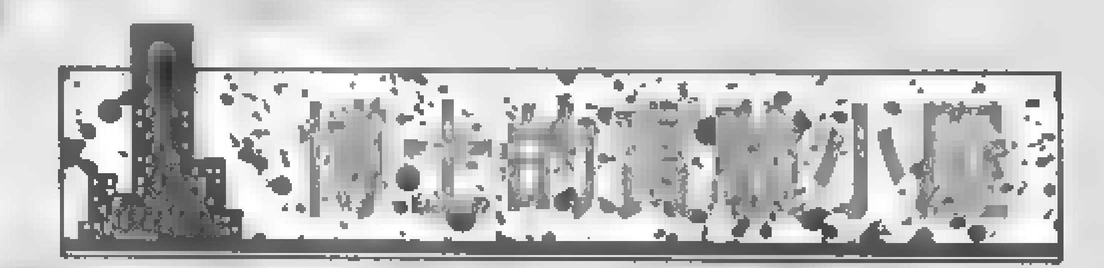
在另一方面，艾達則到報社去向弗萊迪拿取已沖洗好的底片。但是從門縫偷望出去的艾達，卻看到警察已到報社向弗萊迪盤問。聰明的她立刻靈機一動，在右邊的桌子上拿起一封信，然後加水到咖啡壺裡，利用燒水的蒸氣將信封的封口打開。她把我的短箋放進信封裡再用桌上的膠水封回原狀，然後裝作是弗萊迪的女秘書，神色自若地進入辦公室中，將整信件交給弗萊迪處理。



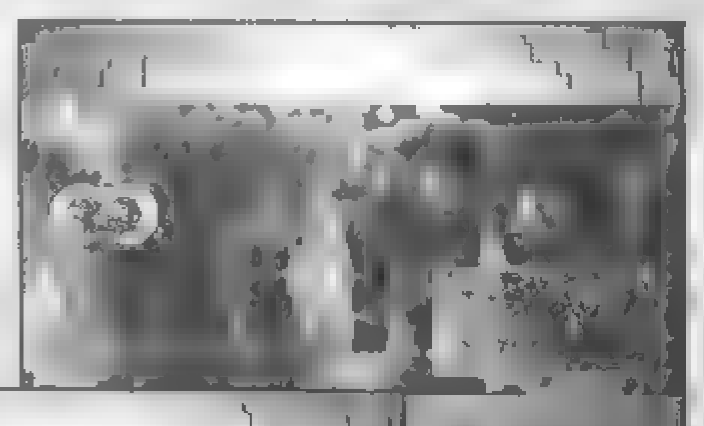
在艾達與弗萊迪的一搭一唱下，弗萊迪看到了我的短箋。他指示艾達從檔案櫃中取出一個綠色的檔案夾，然後又示意艾達引開警員的注意。艾達依指示打翻了放在警員前面桌上的藍色小盒子，趁警員在偷看她頸線時，弗萊迪悄悄地把照片紙袋塞入了警員的風衣中，並藉口要艾達去泡些咖啡端來。

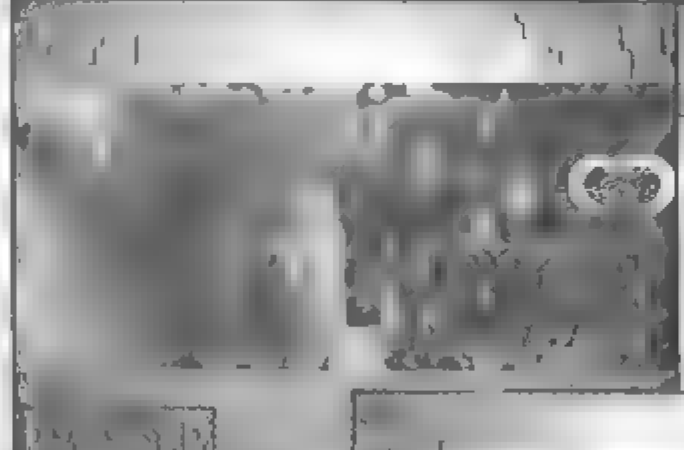
艾達用咖啡、水，煮了些咖啡，用托盤端著回到辦公室裡。她故意將咖啡潑灑在警員的風衣上，然後以此為藉口拿走風衣，在茶水間將其口袋中的照片、糖果、和名片等等全部取走。

接下來我和艾達會合，彼此互換了一些情報，並決定仍舊分頭進行調查。首先，我到墓園去參加馬可士的葬禮－當然不是光明正大堂而皇之的去參加。到達墓園之後，我拿了點威士忌給司機喝，得知有三名馬可士的女眷在此。站在最左邊的女士是卓爾士博士，她手上正拿著一雙手套。然後我走到墓園外的大街上，在一輛藍色的車子裡憑著另一隻手套認出了博士的車子。我撬開後車廂的門進入，取得一份樂譜和一小瓶藥水，然後用鑰匙戳破其後車胎，再回到墓園裡面。我把下了藥的威士忌拿給司機喝。這樣一來，我就可以爭取到很多時間，讓艾達能在卓爾士博士的私人實驗室裡進行徹底的搜查。



話說在艾達那方面，她於鐵門前拿起了一根棍子，在其一頭黏上軟糖，從信箱裡黏出好幾封信來。進到花園之後，她又利用掛在左邊樹枝上的望遠鏡，在綠蔭叢中找出了三架隱藏式攝影機的位置。在檢視了門上方的鵲鳥巢之後，她從巢裡拿到了門鑰匙，輕輕鬆鬆地便進入了博士的實驗小屋。







在屋裡，她先是拿走了假人臉上的墨鏡，又仔細地檢查了垃圾筒數次，結果找到了一份電路圖和電線。她拼好電路圖，又從矮櫃抽屜裡找到了一個錄音機。天才的艾達竟然會想到到門外去錄下鵲鳥們的啼聲！

艾達說，她回到房裡戴上墨鏡之後，便看到了密碼輸入鍵盤上所浮現出來的英文字母。她依照博士車上樂譜的提示，輸入了貝多芬快樂頌的一個小節「EEFGGFED」。賓果！進入博士秘密實驗室的門果然打開了！

她拿起實驗人員所穿的白袍，在口袋裡找到一把電線鉗。在剪斷牆上的電線後，再用自己手上的電線把它接起來造成短路，讓壁上的保險箱打開。從保險箱中取得微膠片之後，艾達用桌上的顯微鏡看了看膠片中的內容，得到馬可士的密碼「MIV」，和拉可闌吉的密碼「CLI」。



在取得微膠片之後，我的好友迪迪突然在意外中中槍死亡，而現場所遺留下來的則是艾達的手提袋…艾達？我得把一切好好的想一想…

沒錯，艾達和每件命案都扯得上關係，而她的出現至今也仍是一個謎。就在一切都晦暗不清時，我接到了一通莫名其妙的電話，並當場遭到殺手狙擊。當我看到對街窗口的閃光時，立刻側身往左下方的桌下尋求掩護。我飛快地跑出住處，心想自己身上一定帶了什麼電波發射器，敵人才會知道我的藏身之地。我發現唯一可能的物品，正是由艾達所帶回來的那副墨鏡－而那墨鏡內竟暗藏了一只小小的竊聽器！

在街邊的垃圾箱旁丟了墨鏡之後，似乎暫時得到了一些平靜。而湊巧的是，當我要到杉西吧的拉可闌吉辦公室去的時候，竟發現街旁一個小販的手中竟握有包含了重大秘密的馬可士金錶！由於我身上沒有可下注的東西，所以從艾達的皮包裡借來一張警察的名片用用。而誤以為我真是警察的小販答應，只要能贏上三局，那隻金錶就是我的。當然，我很快地就取回了馬可士的手錶。



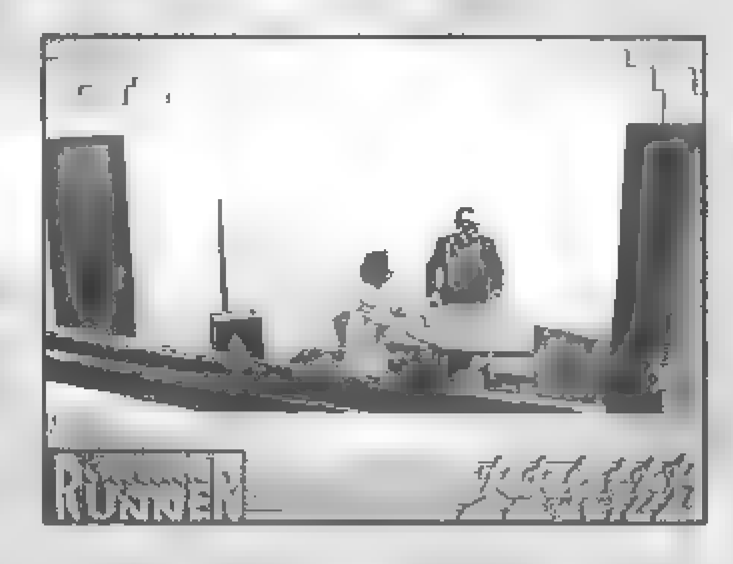
再度來到保羅拉可闌吉的辦公室時，那裡有一道神秘的密門無法開啟。在百思不得其解之時，我無意間發現，原來拿了墨水以躲避警察追查的一份文件，現在竟出現了與此密門有極大關聯的一些符號。於是我用拉可闌吉的鑰匙轉動左邊的鎖四次、中間的鎖二次，和最右邊的鎖一次，終於把那道密門打開。在門後的另棟建築裡，我找到了殺害迪迪的兇手，以及被綑綁在一旁挨打哭泣的艾達…

事實證明艾達的確是與那組織有關聯的。雖然，她說從一開始就愛上了我，但是我卻不能原諒一個殺害這麼多摯友的蛇蝎美人。艾達走了，把我一個人丟在路上。她不能原諒我的無情，就像我不能原諒她的冷血一樣，不管是基於什麼理由。在艾達走了之後，我們不能再像以前一樣地合作探案，而最後的關鍵謎題都得靠一個人獨自來解開。現在，我來到了傳說中最最神秘的研究中心，一切的秘密全都隱藏在這棟建築物裡面。

進入研究中心之後，我在 70 號教室門前拿走了紅色的計時鈴，然後往右轉，從大玻璃窗裡看到卓爾士博士正在和一位矮小的男子交談著。我設好了計時鈴將之放在窗台上，如此一來在它鈴聲大作時，博士和那名男子的注意力就會被引到窗台這邊來了。

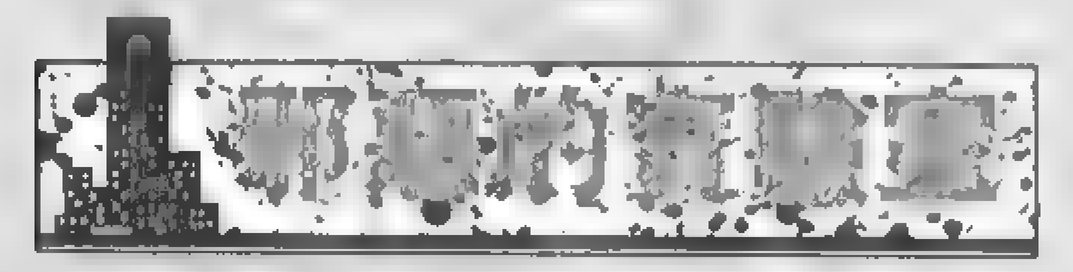
我趕快回到 70 號教室門前，趁鈴響時衝入房

內，用刀挾持住那名被稱做卡福克的矮子。卓爾上博士見狀並不敢開槍；我想，其實她也不見得眞是罪大惡極的幕後主謀。

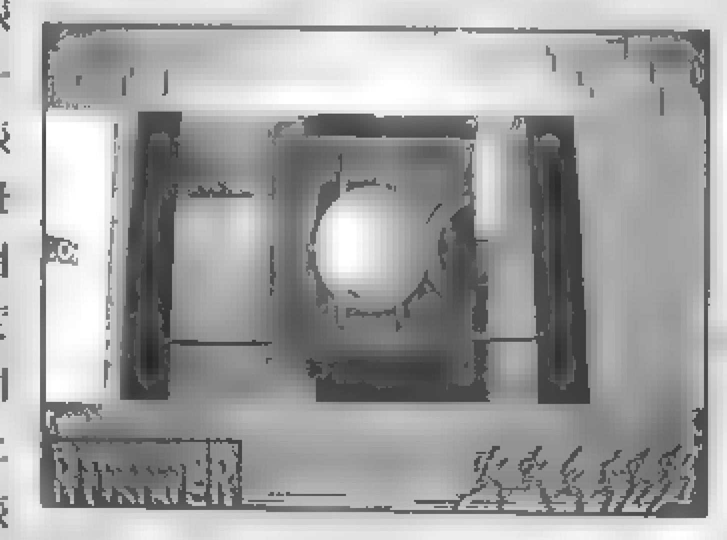


但在一念之間，卡福克已掙脫了我的控制，他奪下博士的槍射殺了博士，並將大門反鎖又釋放出毒氣想致我於死地。

博士在臨終前，企圖說些與微膠片有關的事…然而，命在旦夕的我，唯有能逃出這毒氣室才能有能力去做任何事。此時，我聽到艾達在門外呼喚我的聲音。她用盡一切方法想開門，但都徒勞無功。最後，我又玩了電磁學的小把戲，對牆角的保全系統使用磁鐵，總算如願把門打開。然而，這次我不僅大難不死，還得知艾達不顧一切地拋開了自尊與驕傲想要救我。她的確是眞心地愛我，這使得我倆之間的關係展現了巨大的轉機。

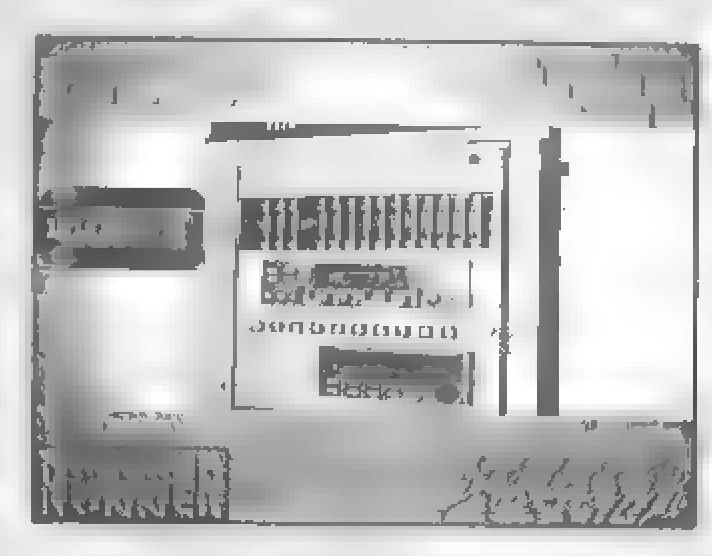


不過，現在並不是談兒女情長的時候。我們得破壞這個邪惡的實驗室，並全身而退將之揭發讓世人知道才行。我和艾達來到實驗中心的管制大樓前，根據馬可士文件的記載，將其金錶依如下的規則調整：1）輕按發條針打開錶蓋，再抽出發條針，用它將時、分針轉至十二點的位置。2）放回發條針，旋轉至錶的背面。轉一下內圈，使錶背的三個小鈕突起。轉外圈三次，使刻度分別落在三個小鈕的位置上。3）轉回錶面，按發條針關上錶蓋。此時在機關已被啓動的手錶上面，將出現金黃色的凸起字樣。



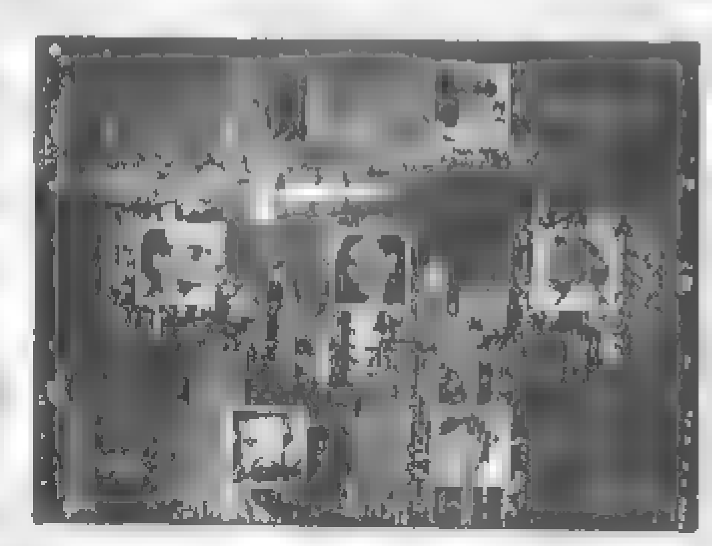
我用這錶打開了秘密管制實驗室的玻璃大門，進入中央控制室中。艾達在房裡矮櫃的兩個抽屜中，找到了一把雷射槍和一個遙控器。接著又在桌子的後面找到了一個快用光的噴液器。艾達把遙控器設定在高溫、A2 房間，然後對牆上的接收器使用它，把 A2 房裡的儲存物全部催毀。當我在努力研究主控系統時，艾達則爲我負起守衛的工作。先後用雷射槍殺死了巨漢，又用噴液器擊倒了卡福克。但還沒死的卡福克卻拼了他最後的一口氣向我發出致命的一擊，而癡心的艾達卻爲我擋下了這一槍…

就在這緊要關頭，我強忍住心傷，從卡福克的口袋裡搜到了第三把鑰匙，然後開始破解主控系統。首先啓動右上方的電源開關，抽出左數第四片介面卡放入中間的插槽。然後扳下第 2、3、6 個開關後，打開旁邊的按鈕以啓動下面的數位按鍵。根據系統的提示，第一次輸入 151 這個密碼，並使用保羅拉可蘭吉的鑰匙。第二次輸入 1004 這個密碼，並使用東尼馬可士的鑰匙。第三次輸入 10，並使用李維卡福克的鑰匙。如此，所有的任務至此總算大功告成…



在逃出研究中心之後，最令我感到驚訝的是，原來迪迪還活著！其實他早就懷疑艾達的來歷，所以在她的口紅裡加裝了追蹤器。這也是他爲什麼那麼快就能找到我的原因。至於艾達，因爲要報復馬可士而扮作其情婦接近他，沒想到最後自己竟成了復仇天使…

不管怎樣，這次我追查這整個案件所付出的代價實在太大。至於日後還會發生什麼事，就讓我們暫且拋到腦後等來日再談吧…

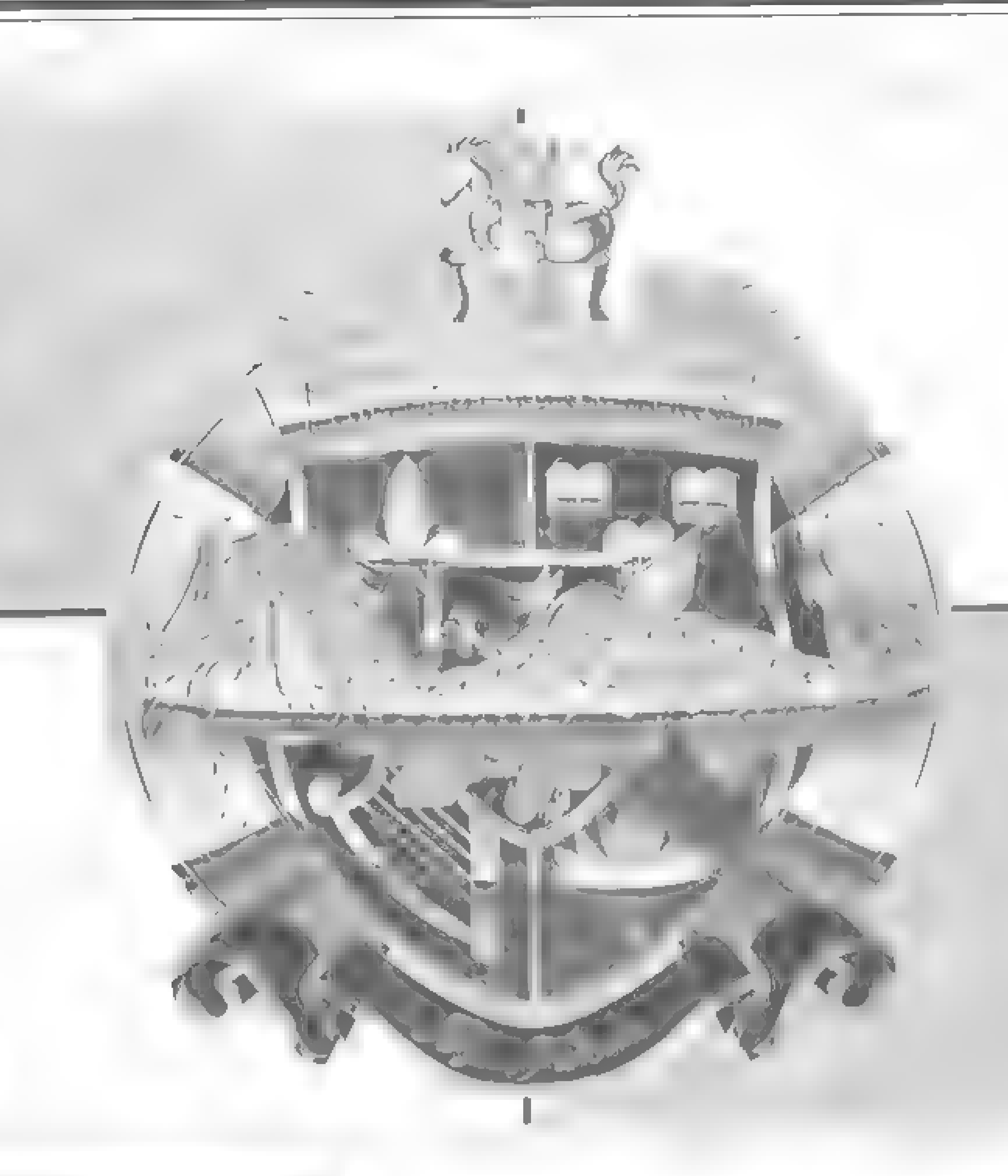


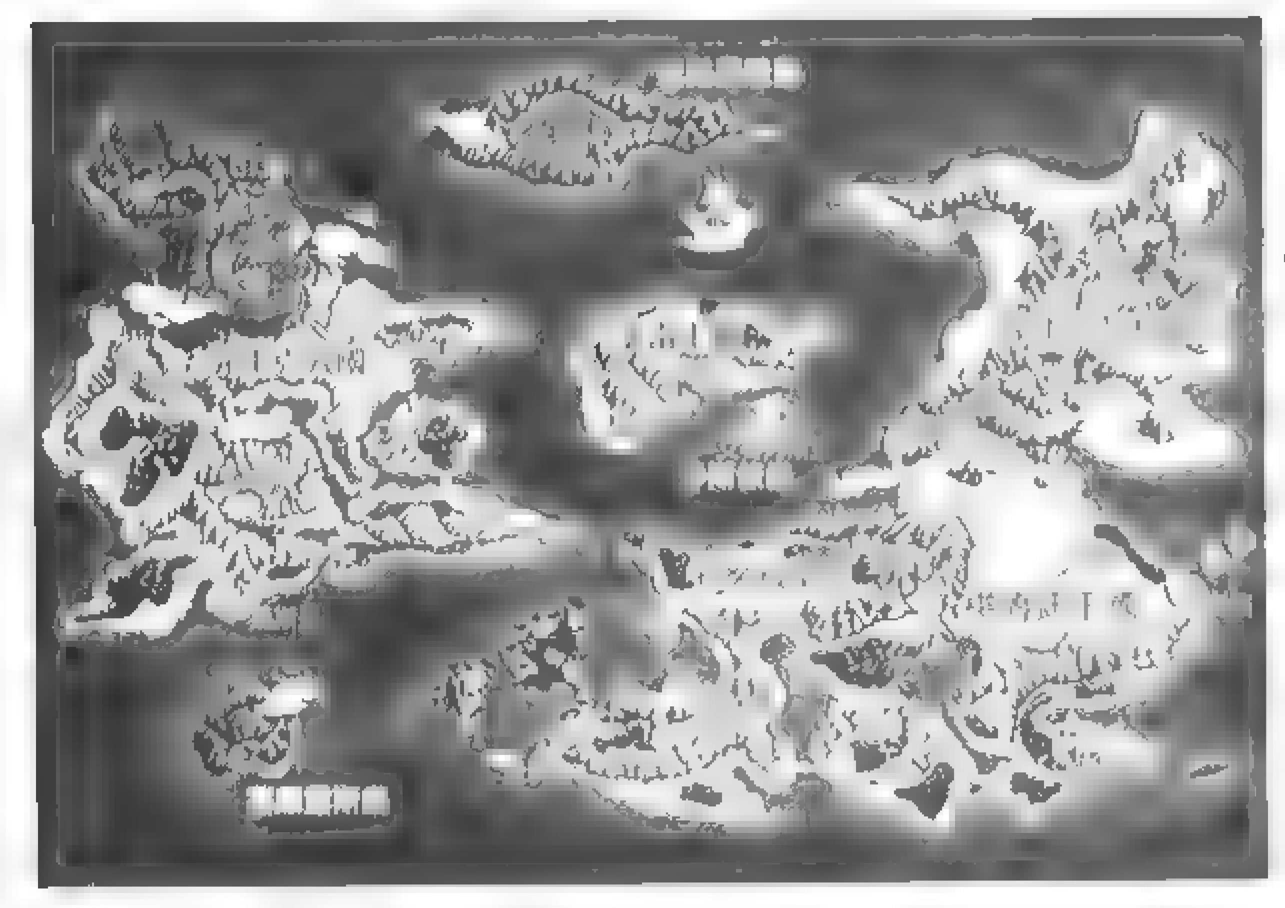
〔補述一〕有關本遊戲基本的物品查看與使用方法，請自行參考遊戲手冊，於文內不再一一贅述。有許多物品在拿到後，一定要仔細地旋轉查看，才能發現新的線索。還有一些非物品的"知識性記憶"，也要仔細看完其說明文字，才不會漏掉重要的訊息。

〔補述二〕有極少數的地方，謎題不只一種解法，恕本文不一一列舉。再者，有些雙人分頭調查的部分，在遊戲進行時可讓玩者選擇先進行誰，甚至在最後結局時也可選擇艾達會不會死等等。不過這對遊戲內容及完成遊戲並沒有什麼特別的影響。

英雄傳說II 快速攻略（上）

作者：佚名



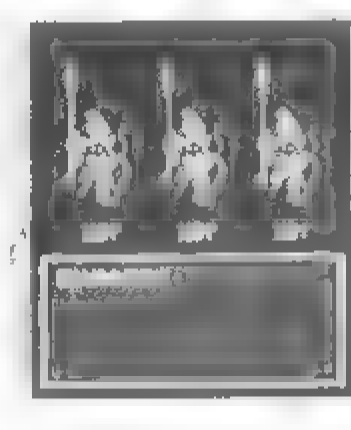


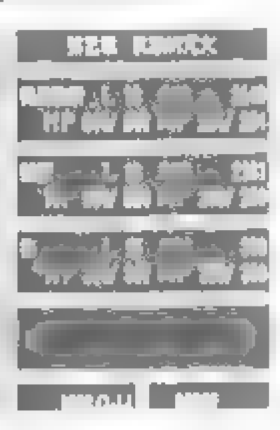
引導依思魯哈薩世界進入和平

原本是爲父親報仇而展開旅行，但卻不知在何時轉變成爲拯救世界而奮鬥的英雄傳說。玩家若想讓故事順利進行，最重要的事就是要不斷地與村人們和城中的人們展開對話，若稍有疏忽，故事可能就無法繼續進行下去了哟！

魔法是決定勝負的關鍵

能夠左右戰鬥勝負的魔法，每個人最多可以學會七種。究竟什麼人要學什麼魔法，就成爲需要考慮的問題了。這裡針對敵人攻擊最激烈的最終章，列出各角色所該學習魔法的最佳組合一這也是對付最後大魔王最有效的一種組合。





【賽里歐斯】由於他是屬於戰士系的角色，並不常使用魔法。攻擊系列的咒文，只要學一種就足夠了。

魔法種類 LIFE 、復活咒、POWER1 、 POWER2 、返魔咒、閃電咒、沈默是金。

【藍　鷹】要讓他多學會治癒系列的魔法比較好。之後，一定要讓他學會輔助攻擊系列的魔法。

LIFE 、解毒咒、復活咒、躍翔咒、風擊咒、啞口咒、閃電咒。

【蘇妮亞】就讓她多學一些攻擊魔法好了。因為她是屬於MP值高的角色，就儘量讓她使用魔法吧！

●魔法種類：LIFE、烈火咒、閃電咒、冷箭咒、休息咒、躍羚咒、風擊咒。

【蓋　依】和賽里歐斯一樣是屬於不常使用魔法的角色。但是，一定要讓他學會LIFE 咒。

●魔法種類：LIFE、困魔咒、夢咒、風擊咒、毒蛟咒、天旋地轉、閃電咒。

故事背景

好久好久以前，不！或許這會發生在好久好久之後的未來。總而言之，這是個被稱之為「依思魯哈薩」的世界，在這個世界中的人們一邊享盡自然所賜予的恩典，一邊過著和樂融融的生活。

在這個經由各個大小不同的島嶼、島國和一片湛藍美麗的海洋所形成的世界中，分別為「法雷」、「弗里克」、「拉努拉」、「梭魯迪」、「摩里司」五個國度所分區統治。位居「依思魯哈薩」世界中央位置的「法雷」，是由一個名為「羅歐魯」的島和一個距離稍遠的小島「沙斯依」所構成的王國。「法雷」是一個國土狹小貧瘠，幾乎可以說是沒有什麼特產的貧窮國家。但是住在這個國家的人民一點兒也不為生活上的貧困所苦。因為，他們在宅心仁厚的國王～阿斯艾爾～的統治下，生活倒也還稱得上是安和樂利。

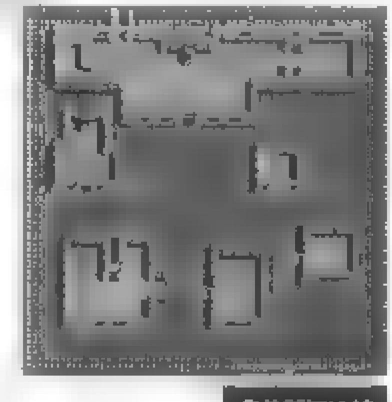
但是，在某一天的深夜，一場毫無預警的災難，朝向首都「魯迪亞」襲來。一群怪獸突然大舉地攻進了城堡。夜襲發生的時候，不知為何地，城門的門閂突然滑落，怪獸們輕易地侵入了城內和士兵們發生激烈的戰鬥。那些打從娘胎出生以來就沒有見過怪獸的士兵們，在驚慌以及不知所措的情況之下，與怪獸們持續了一段長時間的混戰。經過了一場跨夜的混戰，怪獸們的勢力終告衰微，人們憑藉著抵死不從的毅力終於擊退了怪獸們。解除了重大的危機，人們皆大歡喜。畢竟，人生不如意之事十常八九。尤其當他們得知國王阿斯艾爾，於這一次的戰役之中被怪獸所殺害的消息之後。這個時候，繼任王位的賽里歐斯也才不過是個六歲的小娃兒。

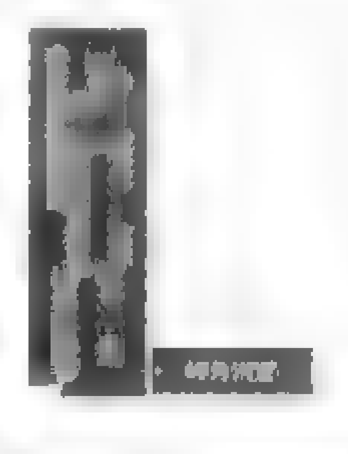
此時在阿斯艾爾國王臨終之前，一直隨侍在身邊的親信亞克丹司，公佈國王賦予他攝政的遺言。他所宣告的內容為在賽里歐斯的十六歲的生日之前，亦即在王子繼承王位之前，由亞克丹司來代為治理法雷國內的所有政務。而且，王子在有資格繼承王位之前，必須在沙斯依島上的艾魯阿斯達城中渡過這一段等待的歲月。

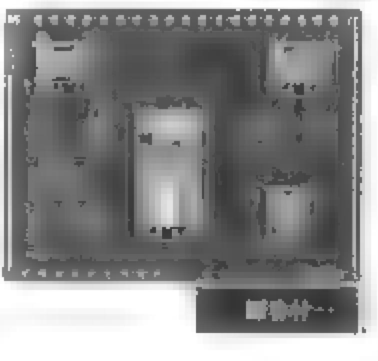
時光飛逝，歲月如梭。經過了約莫十年的時間之後…

第一章

法雷國王－賽里歐斯王子的父親被暗殺之後，匆匆已過了數年的光陰，在艾魯阿斯達城中，在家庭教師拉依亞的教導下，賽里歐斯王子也長成為一位翩翩美少年，即將迎接16歲生日，並繼承王位。這天起床之後，和平常一樣，無法安靜待在城中用功念書的賽里歐斯王子，又想跑到城外去捉弄史萊姆。正當賽里歐斯王子想走出城外時，卻被衛兵攔了下來，原來衛兵已經奉拉依亞的命令，不准讓賽里歐斯王子離開艾魯阿斯達城，到城外遊玩。道高一尺，魔高一丈。幸好賽里歐斯王子老早就請一位農夫法加松幫他在城後的圍欄上挖了一條密道。到農地找農夫法加松談過話後，法加松就會帶賽里歐斯王子離開艾魯阿斯達城。







在艾魯阿斯達城外有許多的史萊姆，可以盡情的去凌虐他們，不過要注意的是，這時絕對不能進入上方的峽角洞窟，因為裡面的怪物非常的強悍，以現在的等級及裝備，不到幾秒鐘就掛了。和史萊姆玩夠了之後，回到城中，自然是遭到家庭教師拉依亞的一陣責罵，罵著罵著，一轉眼就到了賽里歐斯王子休息的時間了，逃過了這場責罵之後，回到床上休息，就在睡得正熟的時候，會有侍女匆匆忙忙地叫賽里歐斯王子趕快起床，而拉依亞則早已等在房間外面了。原來是突然有怪物向艾魯阿斯達城攻打進來。拉依亞匆匆忙忙的給賽里歐斯王子裝備上王家的裝備，並將設在城後的一條密道打開，要賽里歐斯王子趕快逃走到魯迪亞城，自已則和侍女及三名士兵留下來抵抗，以拖延時間。到了王家的裝備之後，從密道逃走，經過峽角洞窟，就可以到達魯迪亞城。

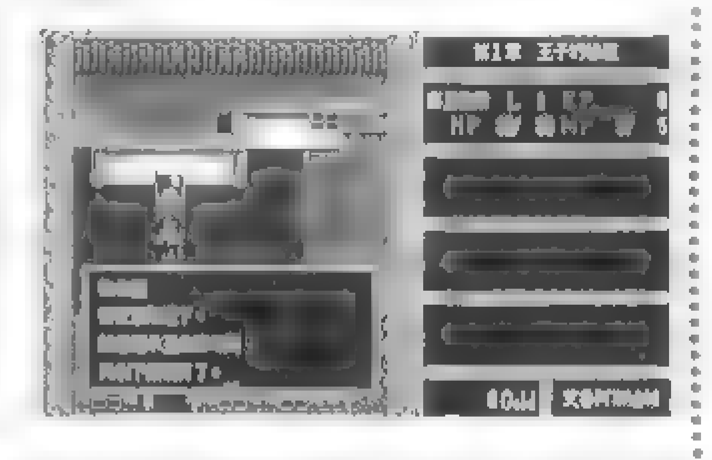
到達魯迪亞城之後，向衛兵表明身分，衛兵就會替你進去通

報，並讓你進城見攝政大臣亞克丹司。見到了攝政大臣亞克丹司之後，亞克丹司會說出他明天就要繼承王位了，並會坦承當年法雷爾王被暗殺，及這次艾魯阿斯達城突然被怪物襲擊，全都是他為了登上王位，並進而統一世界所設的陰謀，他就是幕後的指使者。之後，會誣陷你是冒牌的賽里歐斯王子，並謊稱真正的王子已經在艾魯阿斯達城中被怪物殺死了，並將你關進地牢中。在地牢中繞幾圈，思索如何逃出監獄，從亞克丹斯手中奪回王位時，會有一個人進來打倒守衛，救你出去。這個人自稱是監鷹，是反抗軍的一份子，並會要求加入你。

監鷹救賽里歐斯王子離開地牢之後，另一個反抗軍份子會建議你逃往庫魯村，因為在庫魯村有反抗軍的大本營。到庫魯村之後，首先要到教會去找牧師交談，之後，再到教會的地下室見反抗軍的首領亞隆，亞隆和拉依亞是兄弟，會讓你任意使用房間休息，絕對要好好的利用。另外，在庫魯村中還有另一名同伴－洛會加入，但如果你的等級太低的話是不行的。到村外鍛鍊等級，等到等級升到6的時候，再到庫魯村與洛交談，洛就會加入隊伍中。洛是一位魔法師，會用強力的攻擊魔法，在初期鍛鍊等級時可以好好的利用。等到等級鍛鍊到8時，回到庫魯村教堂的地下室，會遇到一個來自貝爾蓋礦山的人。與亞隆交談，亞隆會說出貝爾蓋礦山有人受傷，需要有人去帶他回來。身為王子的你，自然是要自告奮勇囉！

在去貝爾蓋礦山之前，記得要先多買一些仙草藥，途中多使用些魔法也沒有關係。到了礦山之後，先去找一位受傷的人－彼得，彼得是洛的朋友。就在大家要帶彼得回庫魯村時，洛會建議先去『問候』一下司令官。找到司令官之後，一言不和，自然就打起來了。司令官會使用沈默是金咒，施用之後所有的咒文都無法使用，這時剛才多買的仙草藥就派上用場了。

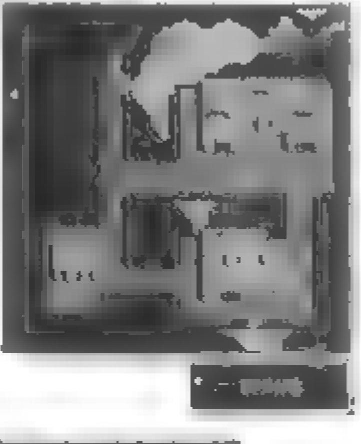
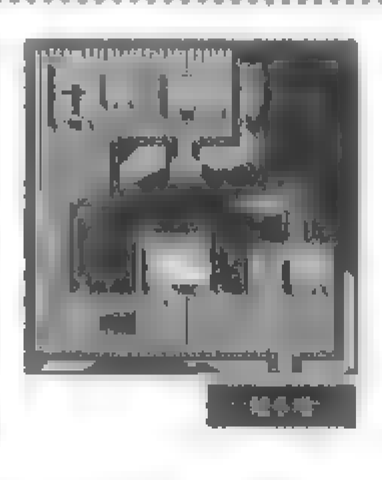
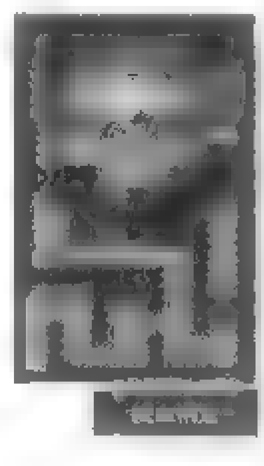
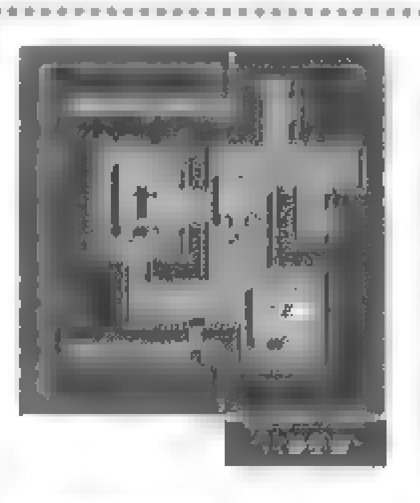
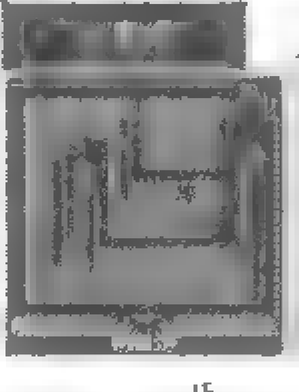
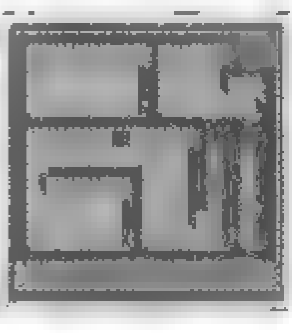
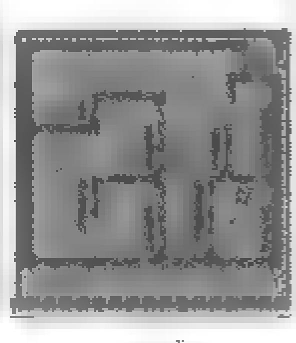
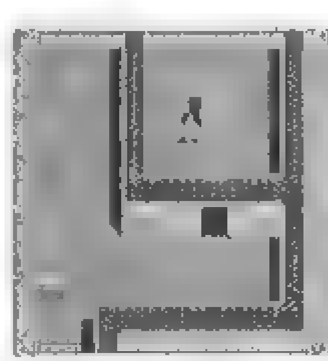
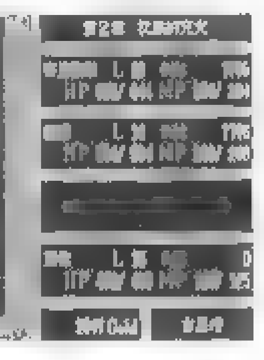
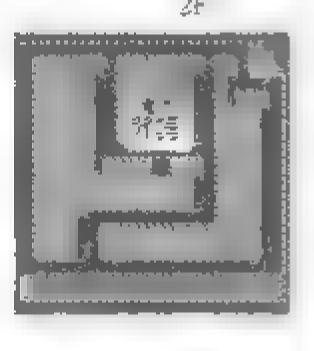
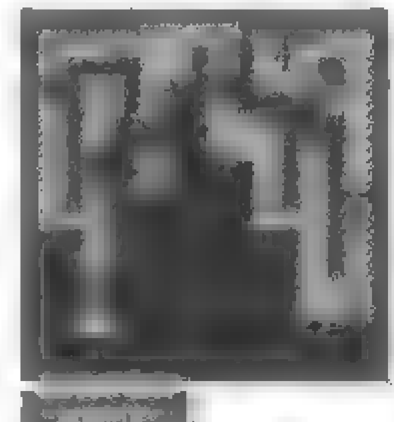
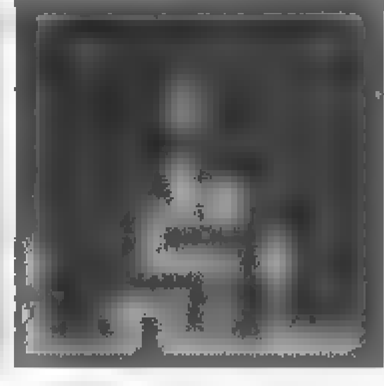
打倒司令官，解救了貝爾蓋礦山之後，礦山內的所有人都會加入反抗軍，其中有一個來路不明，名為蓋爾的人會加入隊伍。之後回到庫魯村，亞隆會告訴賽里歐斯王子第二天就要進攻魯迪亞城，要你好好休息。第二天早上，所有的反抗軍會聚集在村中的廣場，在一番演說之後，所有人就會向魯迪亞城出發。攻進魯迪亞城中，在 2F 找到亞克丹司。亞克丹司的四周圍滿了士兵。在突破一個缺口之後，司令官就會出現向你挑戰，打敗司令官後，就在要抓住亞克丹司時，亞克丹司會從後門逃走，坐船離開。回城中與大家會合之後，第一章就結束了。

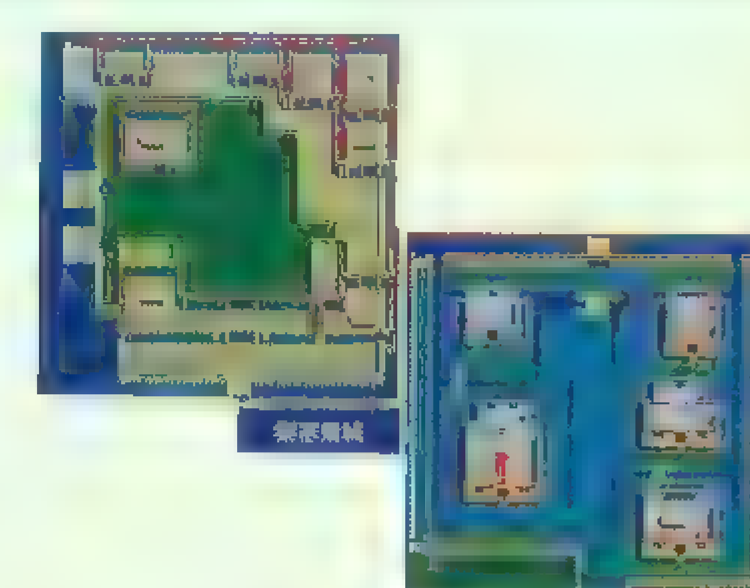


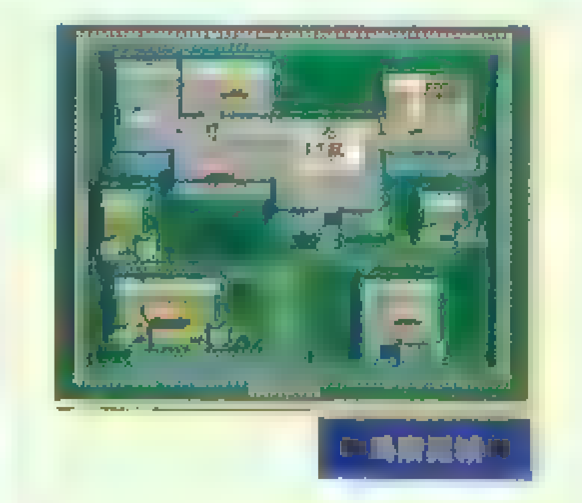
第二章

為了要為父報仇，賽里歐斯王子放棄繼承王位，準備要出發旅行。與母后談過話後，會拿到傳家之寶奇得莫亞之淚。先到奈利港找船長準備坐船，卻很不幸的，船遭到了破壞，需要一大的時間才可以修復。奈利港中有一個黑市商人，若有興趣不妨去看看，雖然買不起。到旅館中睡一覺，中途會發現身上的錢減少了，第一個懷疑的對象，自然就是來路不明的蓋依了，但由於賽里歐斯王子並不追究，事情就這樣結束了吧！起床之後，到停船的地方就可以搭船向下一個地方出發了。

到達降多港之後，先四處蒐集情報，可以得到疑似亞克丹司一行人已經先一步向南方去了。






1F

2F











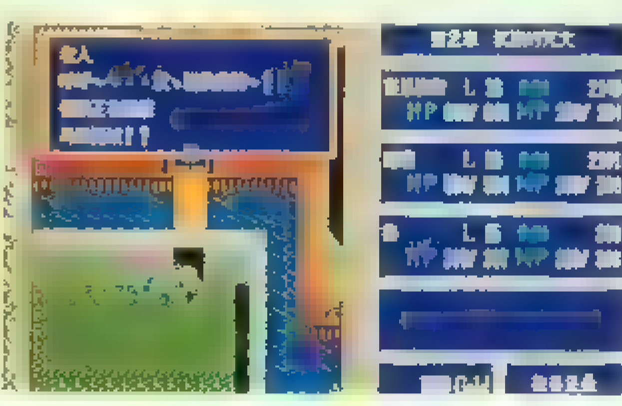
再到旅館中和主人交談，會聽到在此處有將小孩子當祭品獻給流血的洞窟中的怪物，以求得全村安全的習俗，而這次剛好輪到旅館主人的小孩。離開隆多港，到流血的洞窟中打敗火燄獸，再回隆多港告訴旅館主人這個消息，旅館主人為了要感謝你們救了他的小孩，就讓你們免費住宿。到了晚上，你身上的錢又莫名其妙的減少了，這次洛實在忍不住，與蓋依吵了起來，蓋依一氣之下就離開隊伍，不知去向。

離開隆多港向著南方前進，首先到達的是拉魯堡壘，此時拉魯堡壘正被怪物包圍著，因此不肯打開城門讓你們進去，在城外打敗包圍住拉魯堡壘的怪獸們之後，就可以進入拉魯堡壘中了。四處與堡壘中的人們講過話，可以得到沈默是金咒文的消息，似乎沈默是金咒文在拉魯堡壘北方的古恩塔內，再到隊長的屋中休息一晚，再往馬斯昆城去。

到馬斯昆城後，與村長講話，村長會告訴你古恩塔的鑰匙已經丟了，沒辦法進入。回到拉魯堡壘，四處與堡壘中的人們說話，最後，當你要走出堡壘的時候，會看到馬斯昆城的村長急急忙忙的來找隊長，原來馬斯昆城正遭受怪物襲擊，村長是來找救兵的。由於隊長遲遲不肯出發救援，王子們就自己去馬斯昆城了。果眞是冤家路窄，到馬斯昆城後，會遇到亞克丹司，由於亞克丹司會使用強力的咒文，王子一行人很快就落敗了，當王子清醒的時候，已經是在拉魯堡壘內了。依據隊長所說，是一個不知名的男子救王子過來的。

為了要打敗亞克丹司，首先要制住他的咒文，於是王子們想到了沈默是金咒文。要到古恩塔去找沈默是金咒文，首先就要想辦法打開古恩塔內的鑰匙，正巧拉魯堡壘的道具店主人會打造鑰匙，所以要先到拉魯堡壘的道具店向店主拿一塊黏土，再到古恩塔中用這塊黏土在門前拿取鑰匙的模型，最後再回到拉魯堡壘的道具店將黏土交出去好打造鑰匙。由於打造鑰匙需要一天的時間，所以先回隊長的房間睡一覺，醒來之後，卻發現洛不見了，而身上的奇魯莫亞之淚也不見了。急急忙忙趕到道具店，店主會說鑰匙已經被洛拿走了。再趕到古恩塔，果然原來被鎖住的房間已經被打開了，而記載著沈默是金咒文的石碑也遭到了破壞。

正當不知如何是好的時候，蓋依會拿著石碑的碎片出現，原來蓋依從離開隊伍之後，一直都暗中跟在後面，上次救王子一行人的也是他。學會了沈默是金咒文後，就可以到馬斯昆城打亞克丹司了。對付亞克丹司，一開始就要使用沈默是金咒文，才不會又受到魔法的攻擊而落敗。

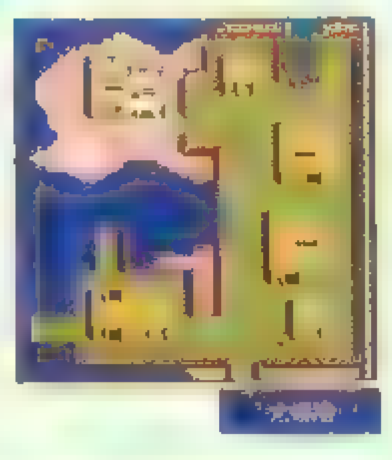


打敗亞克丹司後，會在地下室找到洛。在與馬斯昆城村長講過話之後，村長會建議你先到試煉洞窟中尋找武器。由於馬斯昆城村長很擔心他在黎塞爾城的弟弟的安危，所以拜託王子們到黎塞爾城看看。到了黎塞爾城，找到馬斯昆城村長的弟弟，與他交談後，會發覺他的樣子似乎有些怪怪的，好像根本就不知道他哥哥的事情。回到馬斯昆城與村長講過話，提到這件事情，村長會告訴你他弟弟手上有傷痕，要請你再去確定一次。再回到黎塞爾城找馬斯昆城村長的弟弟，就會發現他是怪物偽裝的，原來這座城已經被怪物佔領了。進到城中，不知為何緣故就是上不到 2F。在地下牢中找到國王傑斯頓，國王會要你到洛艾爾之家找賢者洛艾爾問有沒有方法可以進入房間。在與洛艾爾談過話後，洛艾爾會分析各種可能給你聽，並推測可能是武器所造成的影響。回到黎塞爾城，在上二樓的樓梯前先卸下所有裝備就可以上到二樓。再裝備好所有裝備後，擊倒這裡的首領，這章就結束了。



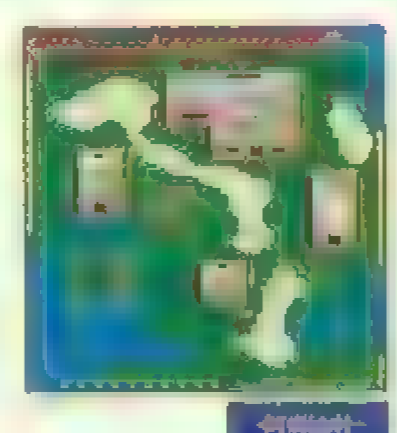
第三章

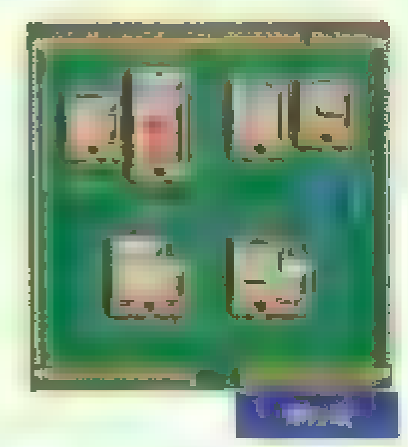
傑斯頓國王為了感謝賽里歐斯王子解救了這個國家，會為王子準備一艘船開往尤頓港。首先船會先到拉魯堡壘，在此蘇妮亞會因傑斯頓國王的要求而加入隊伍中。之後，船會繼續開往尤頓港。在前往尤頓港的途中，船會遇到海盜的襲擊，在衆海盜苦苦的請求（？）下，王子們會被帶到海盜島中關起來，幸好海盜船長波亞特是蓋依的朋友，在蓋依向波亞特說明原委之後，波亞特會勸王子不要到被怪物佔領了的尤頓港，改由思埃魯村上去比較好，並會派手下將王子一行人帶到思埃魯村。

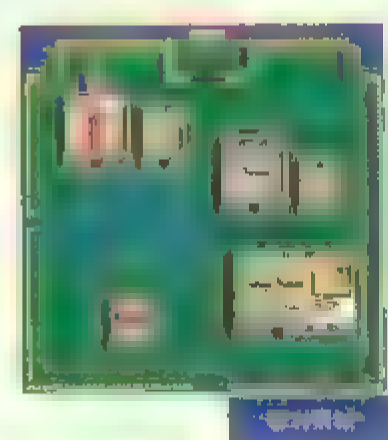




















離開思埃魯村後先往西南方向走，會先到阿姆達村。據村人所說，村長家中似乎是來了什麼貴人，每天都像在舉行宴會一般。到村長的家中詢問，原來那位貴人是該國國王弗拉特－藍鷹的哥哥，藍鷹則是這個國家的第三王子艾利翁王子。一問之下，原來弗拉特是因為塞利斯城被怪物佔領而逃到此處。身為一個國王卻拋棄國民獨自逃走這種行為引起藍鷹的不滿，在藍鷹的責罵下，弗拉特國王似乎是有了反省，不過他要求藍鷹要幫他趕走怪物群。

先到尤頓港，會見到港中的所有人正準備坐船逃走，其中有一位藍鷹的朋友，據他所說目前尤頓港中的聖域聚集了大量的怪獸，需要找到龍祭司芭芭拉才有辦法解決。找到芭芭拉說明原因之後，芭芭拉會說她愛莫能助，由於李斯頓伯爵抽重稅的關係，她使用的道具被那修城的李斯頓伯爵沒收了，如果能拿回道具，她就有辦法解決問題。到那修城找李斯頓伯爵，城內正因稅負過重而怨聲載道。找到李斯頓伯爵及藍鷹的另一個哥哥傑魯曼，在藍鷹一陣義正嚴詞的說教後，李斯頓伯爵會將所有沒收的東西都還給物主。再去找芭芭拉，芭芭拉就會帶你進入龍蛋內，一陣祈禱之後，原本聚集在聖域的怪物就會散去。

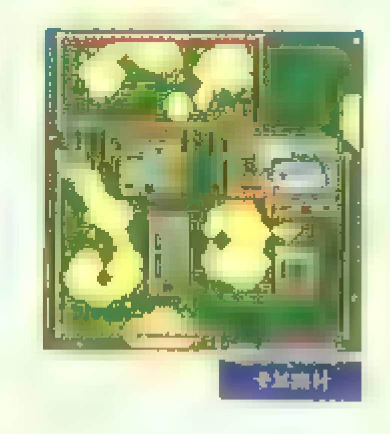
離開龍蛋後，回阿姆達村找國王弗拉特，卻發現他已經被怪物抓走了，怪物要求要拿奇魯莫亞之星來換。據稱要拿奇魯莫亞之星，需要進入王家之墓才行，但進入王家之墓的鑰匙卻在不久前被人潛入王宮中偷走了。正當大家在煩惱時，蓋依斷定鑰匙一定是被波亞特偷走的。到海盜之島找海盜船長波亞特，波亞特會承認鑰匙是他偷的，但因為沒有什麼用，一出海就丟到海裡了。到思埃魯村和漁夫談話，會知道有一種叫西拉斯魚的肚中常會找到硬幣、湯匙之類的東西，而最近尤頓港有一個漁夫才剛捕到一隻西拉斯魚，聽說從肚中找到類似鑰匙的東西。尤頓港找另一個漁夫談話，他會承認他撿到一把鑰匙，不過要藍鷹證明鑰匙是屬於王家的，才肯還給藍鷹。

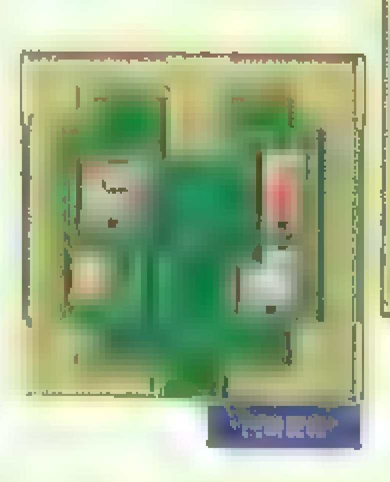
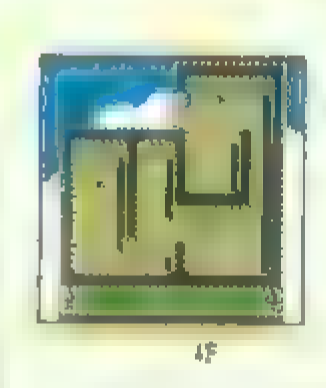
原本鑰匙上有一顆紅色寶石的，但在漁夫手中的鑰匙卻沒有，所以先回到海盜島找波亞特要回寶石，但他會死命否認拿了那顆寶石。沒辦法，就在要離開海盜島前，突然聽到一陣打罵聲，原來是波亞特正在發脾氣。回去找一個剛才受殃的嘍囉，他會因想報復而說出波亞特最怕他母親。帶著天使翼到米拉路達之家找米拉路達說明原因，米拉路達會使用天使翼先飛到海盜島，要你們隨後再來。再到海盜島找波亞特，波亞特會因米拉路達的關係而乖乖的交出紅色寶石。回到尤頓港找漁夫，拿出紅色寶石證明之後，就可以拿回王家之墓的鑰匙。進入王家之墓中，拿到奇魯莫亞之星，再到塞利斯城打倒首領，第三章就結束了。

第四章

雖然藍鷹的兩個哥哥都要求藍鷹留下來一起治理國家，藍鷹卻還想繼續旅行而拒絕了。首先要先通過國境洞窟才能到下一個國家。由於國境洞窟被落石封鎖住無法通過，必須用炸藥將落石炸開才能通行，而炸藥自然就是要向海盜拿才有。聽說波亞特最喜歡喝酒了，所以首先要到塞利斯城的酒店買拉姆酒，再到海盜島找波亞特換炸藥。一瓶拉姆酒要 1000 元，一瓶拉姆酒換一個炸藥，而至少要有三個炸藥以上才能完整的搜尋完國境洞窟，所以至少要有 3000 元才行。

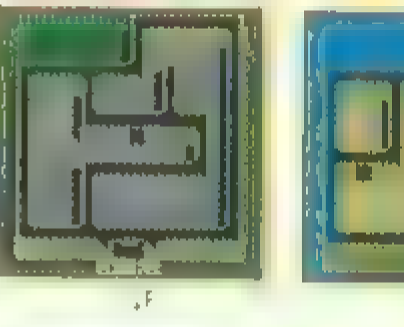
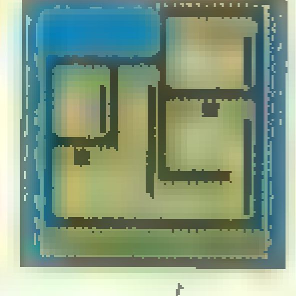
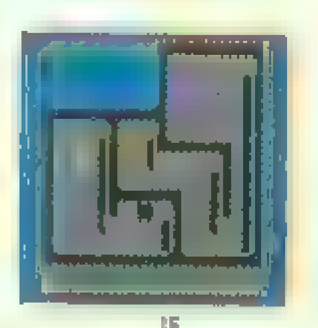




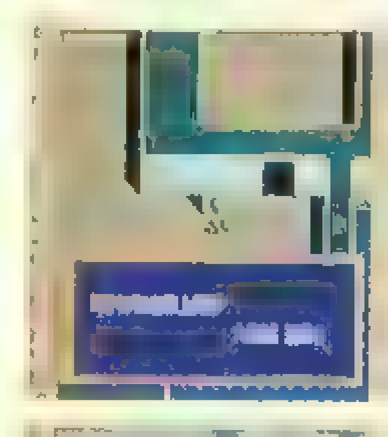
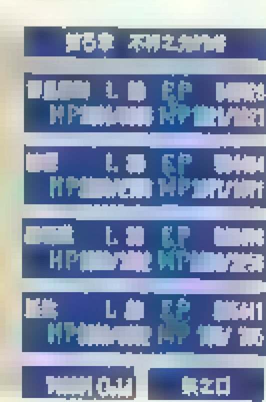
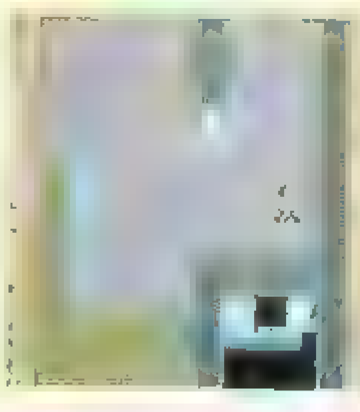
通過國境洞窟之後，先到巴斯農城。才進到巴斯農城，就會發現城內全是女生，原來全城的男生全被一個外來的舞孃迷住了，包括國王在內，所有人都只會圍著那名舞孃跳舞，如果你想進去王間，就會遭到阻攔。進城去找王妃，王妃會告訴你進入王間的方法還可以由屋頂進入，及有關破壞神的傳說，並要你去找卡烏路村中她的乳母辛西亞，要你請辛西亞幫忙。找到辛西亞並說明理由後，辛西亞會把整個破壞神傳說說給你聽，之後到龍的牧場找波依魯講話，他會跟你說龍蛋的事，然後再一次跟辛西亞講話，得知辛西亞的狗喜歡圓的東西，並會將東西埋在牠藏東西的地方。

為了要上王宮屋頂，聽說在路朵拉港有一個發明家發明的風箏可以載人，所以離開卡烏路村後就要到路朵拉港去找發明家哈利，向他借風箏使用。由於風箏還欠布面還沒有完成，所以哈利會要你幫他找又輕又強韌的布後才把風箏借給你。再回卡烏路村與波依魯談話，他會跟你說龍已經生蛋了，可以製作龍之布，你再追問什麼是龍之布，但他就是不告訴你。到路朵拉港找發明家哈利，告訴他有關龍之布的事，哈利查過書之後，發現龍之布就是他完成風箏所需要的材料，並要求你拿龍之布來讓他完成風箏。

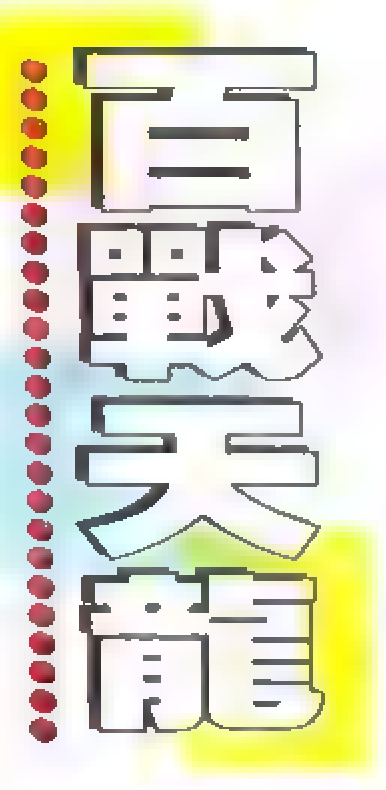




回卡烏路村找波依魯向他要龍之布。一開始，波依魯會拒絕，然而在他巡視龍蛋時發現龍蛋不見了，就會改口只要你幫他找到龍蛋就把僅剩的一塊龍布送給你。到辛西亞的小狗常常睡覺的地方，會發現那裡的土好像特別的突出來，將土撥開之後就可以找到龍蛋，但正巧會遇到龍孵出來了。帶小龍還給波依魯之後，波依魯就會依約給你龍布。

帶著龍布到路朵拉港找發明家哈利，他會要你先到風向儀之塔等他。到風向儀之塔頂樓後，會看見哈利也到了，坐上風箏後就可以到巴斯農城內。打倒舞孃之後，會發現蒂娜公主被抓走了，並要賽里歐斯王子一個人拿奇魯莫亞之星到避風洞穴交換。到避風洞穴後，賽里歐斯王子自己一個人進入洞中，卻看不到蒂娜公主之中，原來公主已經被丟到沙漠了。打倒亞克丹司之後，智將會出現，而你其他的夥伴也會趕來和你會合。打倒智將之後，這章就結束了。


下期待續



話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而進入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

- 面額3.5元　酬賞　350元，另贈雜誌一期
- 面額　5元　酬賞　500元，另贈雜誌一期
- 面額　9元　酬賞　900元，另贈雜誌一期
- 面額　12元　酬賞　1200元，另贈雜誌一期



熊貓大進擊—完整密技



● RIO CHEN

輸入

312JUMP	跳躍
645POWER	力量（可推重力磚）
374STONE	加可丟磚
945WALL	穿牆術
354GOD	無敵
348TIME	時間延長
692BODY	隱身術
548NEXT	跳下一關
MODE	切換顯示模式
232SKIP	溜冰鞋
EXIT	結束遊戲
947DARK	進入隱藏關
443PANDA	加隻數
647OPEN	開門



雷神之鎚—無敵密技



●霸王丸

遊戲中按“～”叫出 togglemenu 鍵入以下字串：

god	無敵
kill	自殺
impulse 11	符咒加一個
impulse-1	quad damage(for v1.01) 類以攻擊增強
impulse 9	武器全滿，key 全滿
impulse 255	user 攻擊增強 4 倍，有時限
map e?m?	跳關 e1m1-e1m8 e2m1-e2m7 e3m1-e3m7 e4m1-e4m8 start（開頭）end（魔王）dm1-dm6（危險地區）
notarget	類似隱形，敵人不會事先攻擊
noclip	穿牆
fly	飛翔按 d 往上，按 c 往下
give S???	加 2,3 號槍子彈（最多 255）

give N???	加 4,5 號槍子彈（最多255）
give R???	加 6,7 號槍子彈（最多255）
give C???	加 8 號槍子彈（最多255）
r fullbright 1	背景全亮
r fullbright 0	回復原亮度
sv gravity??	可調整地心引力，最多到 50
sv friction?	設定摩擦係數
gamma.?	設定亮度
sv aim?.??	設定命中率（如 ?.??=1.00 表示 100/100）
give health???	user 增血量，可自定， 0=999
sv maxspeed???	設定遊戲速度（如果是 pentium pro 級或 p200 的朋友就可能會用到）

密技可定義在 CONFIG.CFG 中，例：想把G定義成 GOD 的話，仿照 CONFIG.CFG 裡的寫法 bind G " GOD " 就可以了。以後只要按G鍵就無敵了，不必再按 ` 再打 GOD 了。



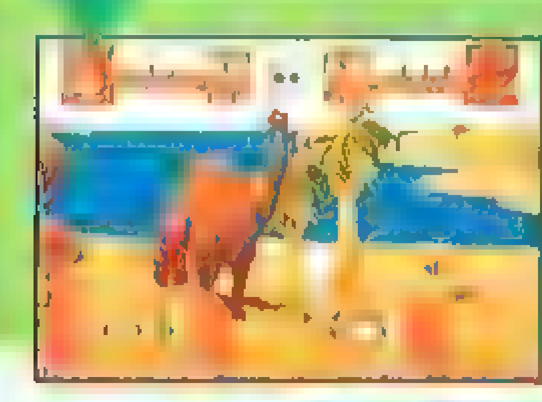
特勤機甲隊 2 — 秘密的店



●簡正隆

當走到下列地點時，請先讓該隊員在平常狀態下，就是不要叫出隊員的行動指令畫面（也就是視窗），把滑鼠移到右方的 COMMAND 的 N 字，按下左鍵；再移到主畫面的左下腳並按下左鍵，此時游標會閃動一下，重覆三次後，再去隊員畫面（也就是人物畫面）的地方按下左鍵，這時會出現行動指令畫面，馬上按下右鍵，此時就會出現秘密的店，到時就可以修理、補充彈藥、欣賞音樂、更換武器、更改坐機，那時便可縱橫沙場啊！

地點：夜襲行動 ＞X=69 、 Y=16 、高度=30 。
：鐵絲剪行動 ＞X=60 、 Y=68 、高度=41 。
：襲捲行動 ＞X=02 、 Y=69 、高度=30 。
：暴風行動 ＞X=27 、 Y=16 、高度=30 。
：狩獵行動 ＞X=27 、 Y=25 、高度 =36 。



[illegible]原人 — 超級跳關密碼

經過了十一天又二個鐘頭的努力！終於發現了超級“跳關密碼”特地讓各位讀者分享這些成果！

	拜火	蕃薯	閃電	暴走	鳥人	瑪姬
第一關	9966	3749	9543	8838	6627	4054
第二關	5998	4767	8089	6758	6010	9031
第三關	3495	1084	4183	2113	8419	5145
第四關	2311	4060	8137	9515	8212	2882
冠軍賽	3367	6225	8566	5051	5086	8736


SEGA
Virtua Fighter
PC
SEGA PC
新發售
Windows95專用
CD-ROM 1枚
1～2人用
格鬥遊戲
PC適用
免用3D加速卡
AM R&D DEP
LICENSED BY SKC. Ltd.
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1994, 1995, 1996
OS
CPU
RAM
CD ROM
圖形卡
Windows95
Pentium90MHz
8M以上
60M以上
640X480以上 256色以上
2倍速
DirectDraw適用
中華民國地區獨家授權代理發行・生產製造
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
TEL (02)662-5266（代表號）
FAX (02)662-5263・662-3934
網址：http://www.hhinet.com.tw/worldwise.htm
台灣地區北部授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話：(02)9172287
台灣地區中南部授權經銷
祥豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓
電話：(04)2519987
高雄縣鳳山市光復路二段293號1
電話：(07)7438937
◆著作權所有・侵權必究・警告盜版◆



7-ELEVEN
原價 NT$1,480元
特價 NT$1,250元（含稅）
SEGA PC
SONIC THE HEDGEHOG
CD
十月下旬音爆上市
音速小子
新發售
Windows®95專用
CD-ROM 1枚
1人用
LICENSED BY SKC. Ltd.
SONIC THE HEDGEHOG CD:
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1996
QSOUND and the QSOUND logos are trademarks of QSOUND Labs. Inc
SEGA
	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD ROM
	Windows95	Pentium75MHz	8M以上	1M以上	640X480以上 256色以上	2倍速
中華民國地區獨家授權代理發行、生產製造
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
TEL (02)662-5266（代表號）
FAX (02)662-5263、662-3934
網址：http://www.hhinet.com.tw/worldwise.htm
台灣地區北部授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話：(02)9172287
台灣地區中南部授權經銷
祥豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓
電話：(04)2519987
高雄縣鳳山市光復路二段293號1樓
電話：(07)7438937
◆著作權所有・侵權必究・警告盜版◆

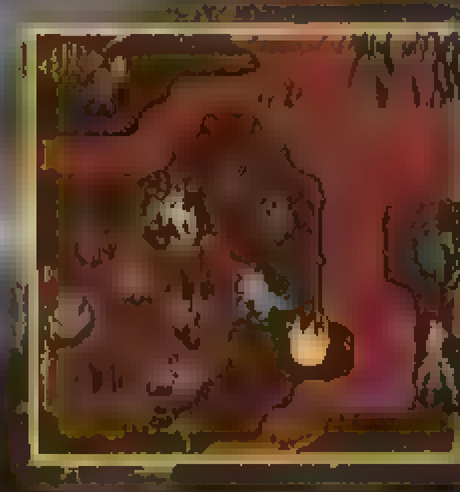


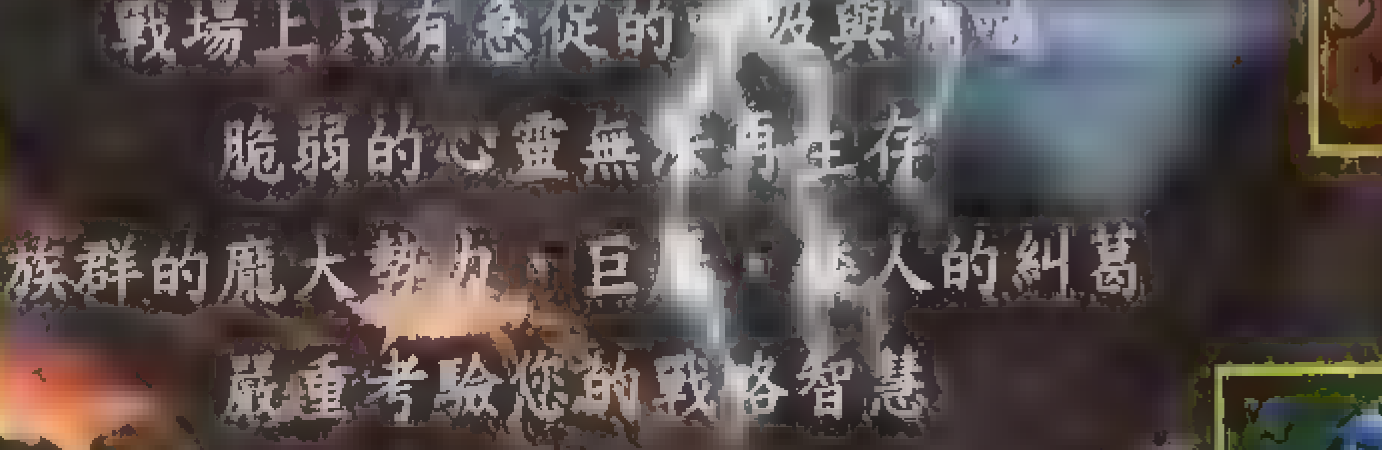
十月十日
台灣上市
富貴列車
亞摩斯紀事
敬請期待，魔王與勇者的爆笑演出。
一堆難纏的食人猛獸都在遊戲中。
一連串離奇的謀殺，綁架，召魂等...的陷阱。
盡情遨遊於魔法與科幻的冒險國度中
精采的3D動畫
緊張！刺激的冒險遊戲
豐富的遊戲場景
超過上百組的動畫
令人莞爾的演出
拍案叫絕的對白
富峰群 總代理 / 富優資訊 企劃製作
台灣
日本
法國
澳洲
香港
英國
新加坡
韓國
100
創意生活 • 關懷文化
FULLCORP
富峰群企業
永和市中和路343號7F-3
Tel:02-2320033
Fax:02-2312679


中文即時戰略遊戲


赛武爭戰






一場兩大族群的
戰場上只有急促的
脆弱的心靈無
族群的龐大勢力
人的糾葛
嚴重考驗您的戰



十月十日
台灣上市

富貴列車

亞摩斯紀事

敬請期待，魔王與勇者的爆笑演出．

一堆難纏的食人猛獸都在遊戲中．

一連串離奇的謀殺，綁架，召魂等．．．的陷阱．

盡情遨遊於魔法與
科幻的冒險國度中

精采的3D動畫
緊張！刺激的冒險遊戲

豐富的遊戲場景
超過上百組的動畫

令人莞爾的演出
拍案叫絕的對白

富峰群 總代理 / 富優資訊 企劃製作

台灣 日本 法國 澳洲 香港 英國 新加坡 韓國

創意生活 • 關懷文化



富峰群企業 永和市中和路343號7F-3 Tel:02-2320033 Fax:02-2312679

魔星大戰略

DEADLOCK

新世代混種遊戲驚艷代表作！





★內附中文過關秘笈

模擬城市  不一定要蓋在地球上！

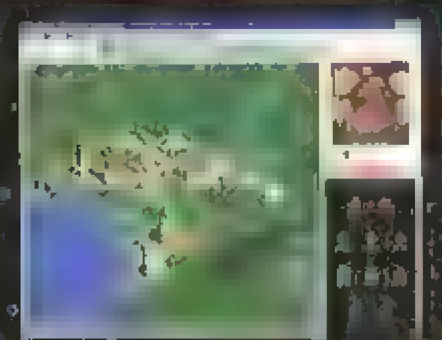
魔獸爭霸也可以打到外太空！

您的文明帝國將建立在葛莉雅魔星上！





★網路大對決：
可在Internet、LAN
或RS-232上進行網
（最多7人同時上線）





總經銷：
互旺科技股份有限公司
台北市南京東路四段47之一號九樓
TEL: (02) 716-1111 FAX: (02) 716-1112
總代理：美商德福股份有限公司

台南、高雄
TEL: (07) 58



富貴列車

亞摩斯紀事

十月十日
台灣上市

敬請期待，魔王與勇者的爆笑演出。

一堆離纏的食人猛獸都在遊戲中。

一連串離奇的謀殺，綁架，召魂等．．．的陷阱。

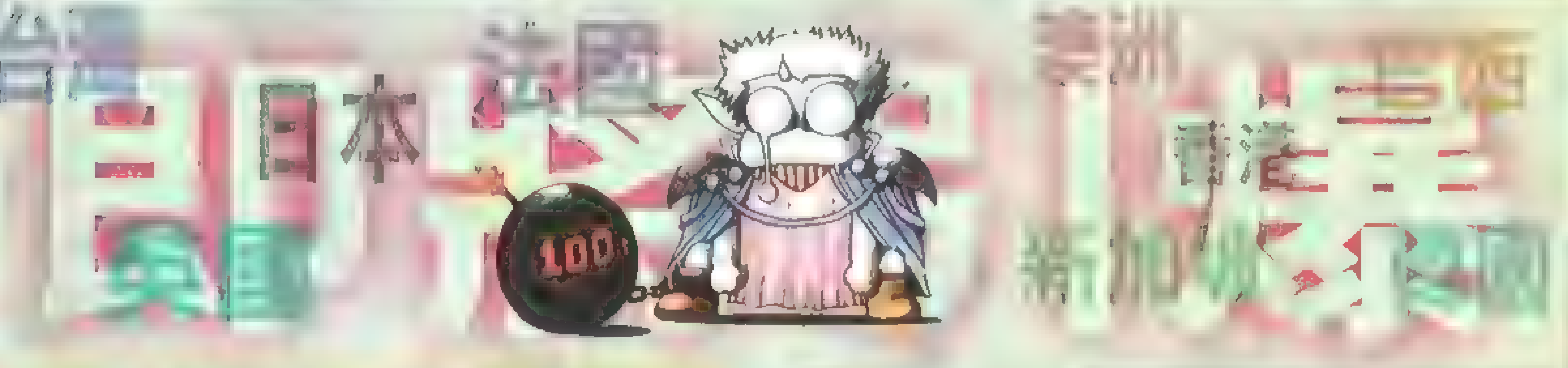
盡情遨遊於魔法與
科幻的冒險國度中

精采的3D動畫
緊張!刺激的冒險遊戲

豐富的遊戲場景
超過上百組的動畫

令人莞爾的演出
拍案叫絕的對白

富峰群 總代理 / 富優資訊 企劃製作

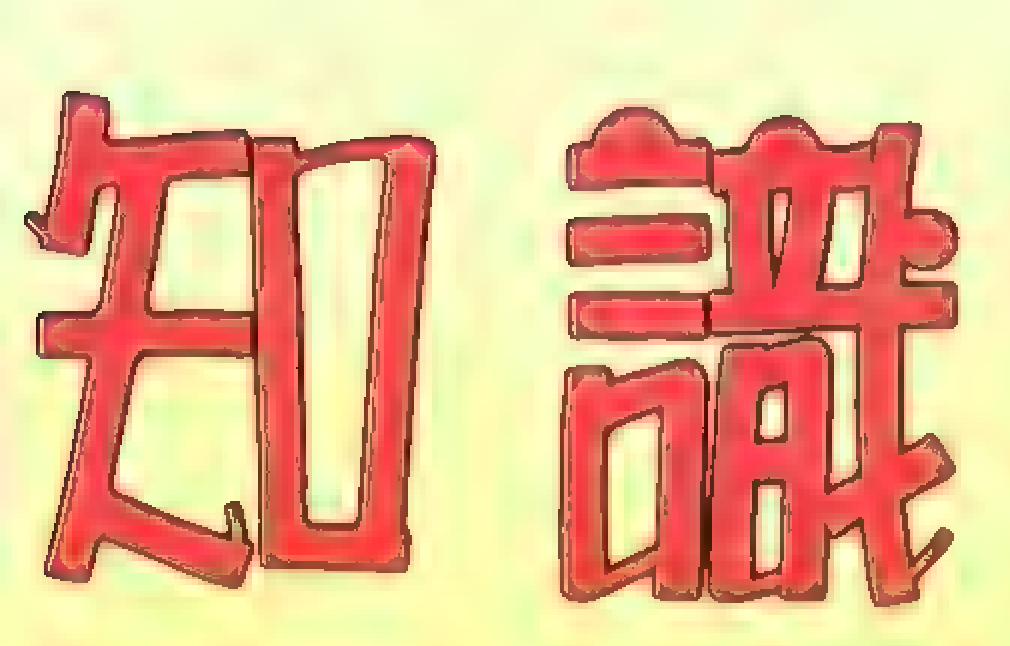


創意生活 • 關懷文化

富峰群企業
FULLCORP
永和市中和路343號7F-3 Tel:02-2320033 Fax:02-2312879


WIN麻將96
Club
INTERNET SITE
World Wide Web
Service Provider
Value Added Network
Account Provider
Internet Cafe
嶄新的遊戲玩法,創新的
遊戲空間,WIN麻將96CLUB
結合WIN麻將96NET
將實現網路玩家
上網路連線玩麻將的夢想
在網際網路服務業
風行一時之際
WIN麻將96CLUB
將讓您的網際網路服務
成為注目的焦點
WIN麻將96CLUB是WIN麻將
伺服器端程式套餐
WIN麻將96CLUB包含
1.讓遊戲玩者簡單易懂的
上手方式
2.與資料庫相連結的網際
網路首頁
3.上線玩者註冊,資料管理
的玩者資料庫
4.公平,公正,公開的牌局
勝負決算記錄報表
5.玩者玩牌歷史記錄
資料庫
是網路麻將的完全解決方案
WIN麻將96CLUB
歡迎
ISP業者
區域加值網路業者
PC系統廠商
網路咖啡屋
相關網路軟硬體業者
有志於區域,廣域網路業務者
共襄盛舉,分享商機!

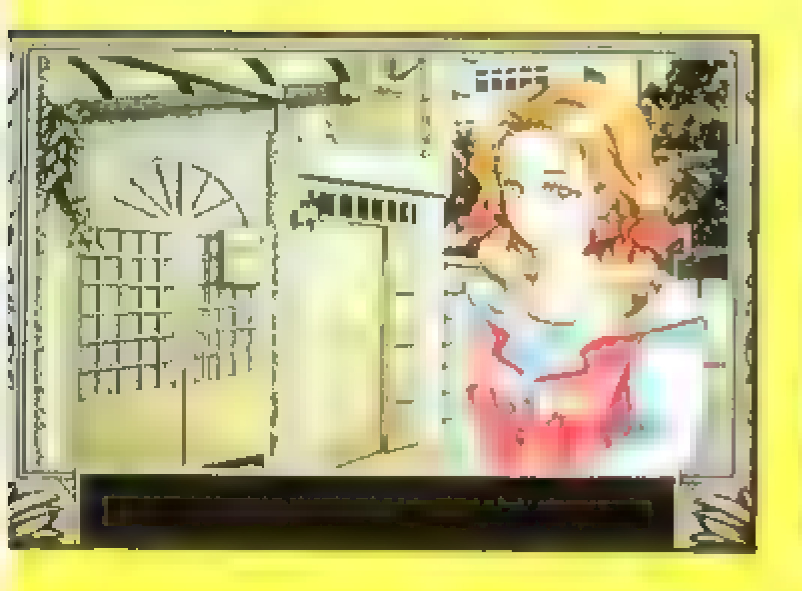
以最輕鬆、最健康的態度來學習性知識！
帶您　探索少男少女身上最神秘的地帶！
讓您　大大方方來談性．快快樂樂享受性





大百科

一套遊戲的價錢買四套遊戲的樂趣



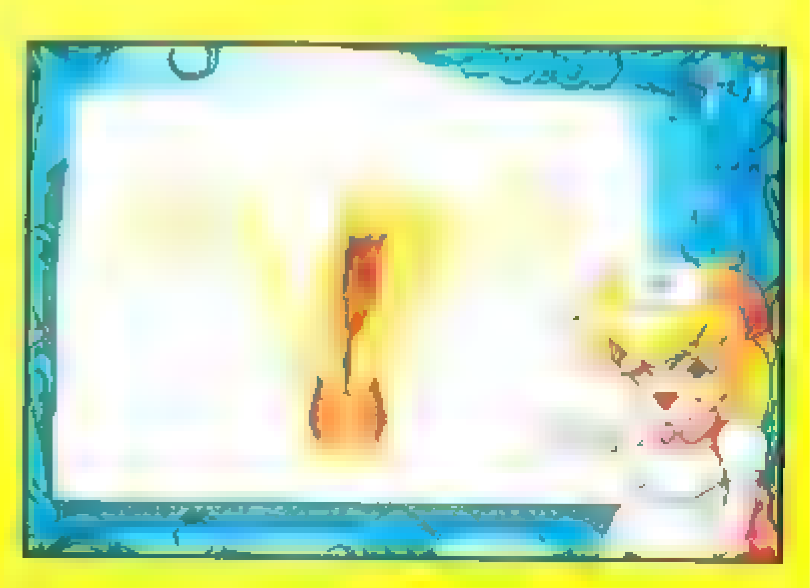




第一單元：青澀果實：日式AVG遊戲，由[illegible]學[illegible]開青[illegible]年成長過程中有關於性方面的各式疑難雜症，您是[illegible]各種誘惑，以愛心及豐富的性知識帶領這群迷失的少男少女走回正途？







第[illegible]單元　性知識大猜[illegible]　透過輕鬆[illegible]趣味[illegible]考驗玩家的性知識，您是否有信心通過[illegible]個回合的考驗成為性學大師？

第[illegible]章[illegible]性知識圖書館[illegible]

第四章[illegible]器官大圖解　這個部份包含有男、女內外生殖器官　共四張圖解，搭配以文[illegible]、動畫及局部放大圖片等，[illegible]解說生殖器官之奧秘。


空前絕後的記錄保持者
使全日本為之瘋狂的曠世名作終於要復活了！！！
Falcom 公司所精心製作的
在日本曾創下——
XANADU系列
雷諾尼都紀事
天堂鳥資訊有限公司
客戶服務專線: (02) 914-4834
福旭國際股份有限公司
TEL:(07)282-6286 FAX:(07)281-5283
Falcom
授權代理



天地無用！
天堂鳥斥資年餘，傾全力製作
八女神物語2

英雄傳說系列之

屠龍戰記

天堂鳥資訊有限公司
TEL:(02)918-4677 FAX:(02)918-7334
客戶服務專線: (02) 914-4834

福旭國際股份有限公司
TEL:(07)282-6286 FAX:(07)281-5283

Falcom®
授權代理



本文作者／VEN

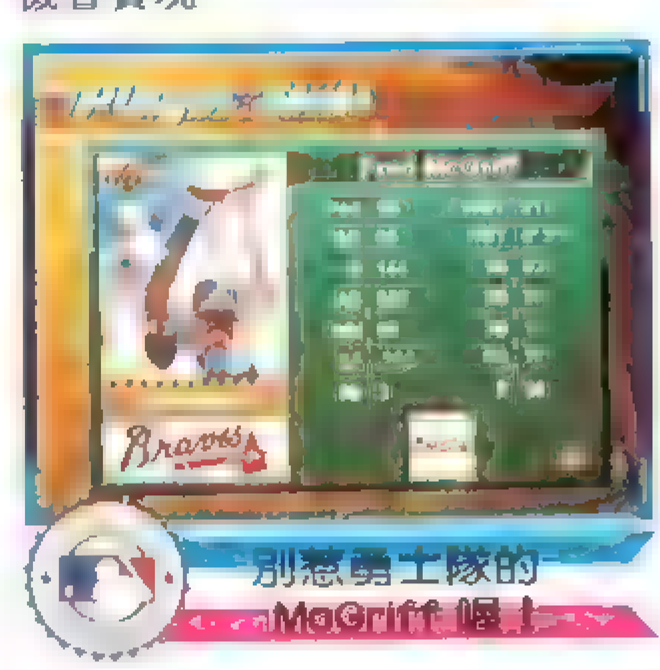


歡迎各位來到美國職棒大聯盟世界冠軍戰的現場，時值九局下半，雙方比數三比二，主場隊僅僅領先一分。目前無人出局，客隊攻佔一、二壘，主場隊情勢岌岌可危。投捕之間小心翼翼地溝通投球的策略，希望能以精準的配球化解目前的困境取得比賽的勝利。投手回頭望望二壘上蠢蠢欲動的跑者，迅速抬起左腳大步跨向前，身體旋轉的力量帶動手臂與手腕將球拋出，球離開投手的掌握，以飛快的速度向捕手狂射。打者盯緊球，瞬間轉動腰身，使盡全力將球棒朝球揮出，擊中球心。在反作用力的指使下球筆直地朝二壘方向飛去，球飛出的速度好快，快到讓人幾乎看不到球，只能依稀捕捉到一條白色直線。眼看著球就要穿過內野防線形成安打，突然，一道身影撲向球，硬是將球給攔了下來。撲倒在地的游擊手將球勉強拋給二壘手，二壘手再快傳一壘，雖然跑者奮力的撲回一壘，仍難逃刺殺的命運， Triple Play!!一次奇蹟似的三殺守備就在球、游擊手、二壘手和一壘手的通力合作下完成，主場隊伍終於取得比賽的勝利。酷愛棒球運動的您想不想也來一次精彩的三殺守備呢？沒問題，只要來到 Triple Play ，任何球場上的夢想都有機會實現。

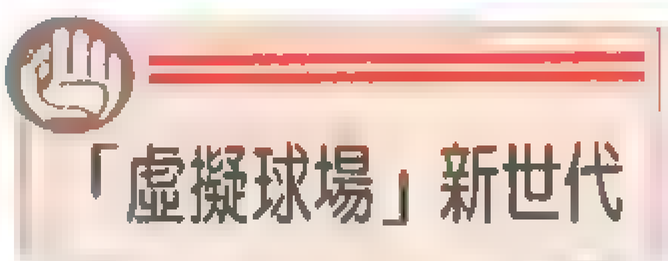

勇士隊與馬林魚隊的對決



紅雀隊的當家二壘手 Alomar



別惹勇士隊的 McGriff 喔！



「虛擬球場」新世代

EA 公司運用先進的「虛擬球場（Virtual Stadium）」技術，創造出許多質感與實感均佳的運動遊戲，為運動遊戲開創另一個嶄新的境界，樹立新的典範，從 FIFA 96 、NFL 96、到NBA 96無一不膾炙人口，風靡遊戲市場。Triple Play 97是「虛擬球場」遊戲的最新成員，模擬的對象是世界上最受歡迎的運動之一－棒球。在遊戲中，您不但有機會擔任球員，體驗投打守備，還可以坐上經理的寶座，實際運作一支隊伍。


印地安人隊的主場

Triple Play 和其他棒球遊戲最大的不同，在於它運用了「虛擬球場」技術，實際去模擬每一位球員的舉手投足，並且將球員的動作一五一十的呈現出來。所有的物體，包括球場、球員、裁判都是利用 3D 模型運算加以呈現的，所有的物體都是以及時運算的方式畫上去的，玩者可以切換不同的視野，觀察球場中的

動態。



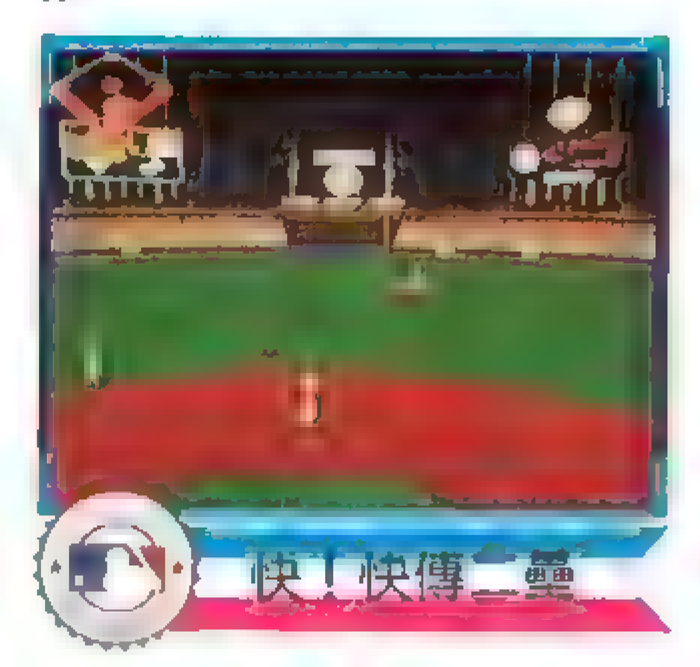
優異的 3D 物件與畫面處理技術


落點絕佳的安打

對電腦棒球遊戲來說，利用 3D 科技這還是頭一遭（在大型機台上，SEGA 早已運用 3D 技術做出超擬眞棒球了），以往的棒球遊戲都是將球員各種角度的各種動作事先畫好，屆時在以「貼」的方式將圖貼到畫面上，相較之下 Triple Play 應該能更眞實的模擬球場的狀況。


從另一架攝影機

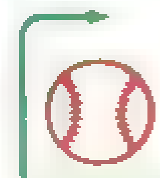
Triple Play 的畫面品質無可挑剔，在目前的棒球遊戲中可說是頂尖的。在進入比賽之前，玩者會看到一段從球場上方俯瞰然後慢慢拉近的動畫影片，不同球場有不同的動畫，玩者可以清楚看到每座球場的特色。球場的樣子跟實際幾乎是一模一樣（除了球場邊的廣告），大小也頗符合實際情況（許多棒球遊戲的外野深度常常比實際短很多）。球員的動作相當平滑且細膩，例如投手投球前的準備動作和投球姿勢、打者打擊前的小動作或是外野手奮力撲救險球的畫面，顯然設計小組隊球員對 3D 模型下了不少功夫，根據 EA 的說法，這是一種名爲「動態設計法」的技術，以眞人爲範本結合 3D 和傳統動畫，表現出每一項細緻的動作。


快！快傳二壘

遊戲的流暢性甚佳，在筆者的電腦上幾乎沒有延遲的狀況出現，比起 NBA 96 的龜速有天壤之別，電腦設備稍差的玩者也能享受優異的聲光效果。


左外野手已經等在那兒了

遊戲的音效相當具有臨場感，EA 請到了加拿大多倫多藍鳥隊的發言人 Jim Hughson 錄製遊戲的語音播報，專業的現場播報，加上觀衆的加油鼓譟聲，還有偶而傳來的瓦斯喇叭鳴聲，現場氣氛營造到最高點。



光鮮華麗外表下的世界

操作、球員資料、物體模擬與人工智慧

憑藉優異的 3D 繪圖、立體物件模擬和音效技術，成功的營造出一種屬於棒球比賽的熱烈氣氛，不過空有外表是不夠的，一個好的棒球遊戲更要有夠深度的內容，才能吸引玩者不斷的進行比賽。

Triple Play 的操作方式和坊間其他棒球遊戲類似，區分爲攻守投打四大類，同樣的按鍵組合在不同的情況下有不一樣的作用，不過 Triple Play 取消了戰術指令，所以大部份的戰術都要「手動」來完成，比如說「打帶跑（ Hit and Run ）」您得要先讓跑者離壘，然後把控制權切回打者，再揮棒擊球。


印地安人隊的 Lofton 上場了

和其他棒球遊戲很不一樣的是，玩者同時間只能控制一個人，如果玩者想打擊，就不能控制跑壘員，那玩者就得一個個切換控制，電腦不會自動控制（因爲電腦並不知道玩者下達的戰術指令）。如果壘上只有一名跑者還好，一旦壘上出現兩名以上跑者，那就有得忙了。而且電腦投手的準備時間不長，玩者常常會來不及移動完每一位跑者。更悲慘的情況出現在球打擊出去之後，因爲玩者得控制每一位跑者的跑壘，雖然電腦會自動控制非玩者操作的球員跑壘，但是萬一電腦錯認玩者的戰術，做出錯誤的跑壘動作那可就得不償失了，比如說三壘有人，打者擊出高飛球，這是典型的高飛犧牲打，跑者理應停在三壘上，在外野手接殺的一瞬間向本壘衝刺，但是電腦竟然笨笨的先讓跑者離壘，接殺後再乖乖的回三壘，著實讓人哭笑不得。另外，在跑壘時按住一號按鈕可以讓跑者全力衝刺，這不

是很荒謬嗎？怎麼可能會有人在跑壘時不全力衝刺？玩者同時只能讓一個人全力衝刺，其他人就只能「慢慢的跑」，許多該得的分數就這樣溜走了。更絕的是，滑壘竟然還要玩者自己手動控制，真是太不人道了。

這套系統設計的初衷應該是更精確地模擬球場的狀況，結果竟然變成遊戲操作性不佳的禍首。如果遊戲能加入戰術命令並加強電腦跑壘的智慧，這套系統就能幫助玩者執行更精確的攻擊戰術，而不致成為拖累玩者的絆腳石。


野茂英雄場上投球

投手是球場的靈魂人物，一個棒球遊戲的良窳從投手的模擬可以窺知一二。Triple Play 投手的控制和其他遊戲類似，先選擇球路，然後控制投球。比較奇怪的一點是，每一位投手都精通遊戲提供的九種球路，於是玩者會看到以快速球和指叉球見長的野茂英雄在球場上大玩蝴蝶球，只會投快速球和滑球的 Mesa 也丟起伸卡球來了。嗯…雖然這會降低遊戲的模擬度，本應大肆撻伐之，不過念在頗具娛樂效果的份上，就算了。還有，救援投手上場之前竟然不需要暖身，即上即投，這也大大降低了戰術運用的真實度。

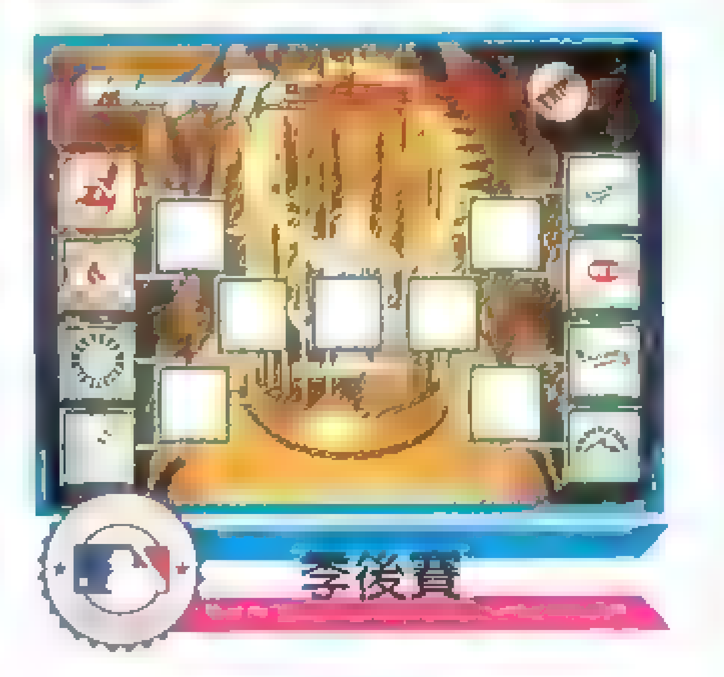


舊金山巨人隊終於擊敗印地安人隊

投手的控球對戰局影響很大，如果能把入球點壓得邊邊角角，快、慢速球交錯搭配以擾亂對方的打擊節奏，被安打的機率就小的多。不過要把球控制在邊角地帶不很容易，得經過一段時間的練習，因為 Triple Play 不像 Hardball 5 可以在投球時用十字遊標控制進球點，玩者必須在投手做出投球動作時按方向鍵控制球的偏向，因為玩者看不到球偏向的角度，只能憑感覺控制。這雖然比較不方便，但是對方也沒辦法看到玩者配球的角度，相對的增加了遊戲的可玩度，尤其在兩人對戰的時候（配球都被看光了還玩什麼？）。


大棒一揮，三分全壘打

會影響擊球落點的因素很多，包括球的進壘角度、速度和打擊時間點的掌握，筆者不知道遊戲是不是真的利用物理定律去計算球的飛行方式，但是感覺起來滿真實的，不像有些棒球遊戲球總是往某幾個方向飛，落點也只有幾個。因為如此，防守變的相當困難，玩者很難在第一時間判斷球員該移動的方向，筆者建議把自動防守的選項打開讓電腦攔截球，再自己控制傳球。


季後賽

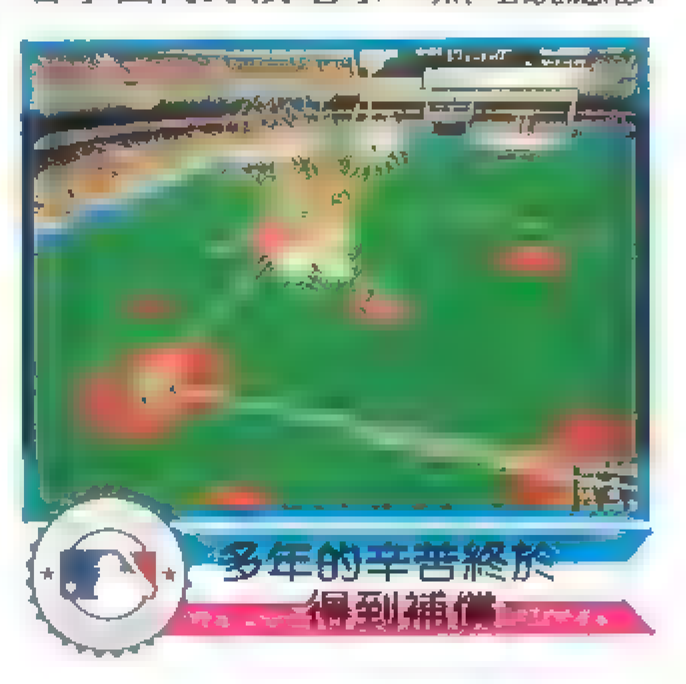
Triple Play 最薄弱的部份是球員資料不足，雖然得到了美國大聯盟職棒球員協會的授權，但是比起 Hardball 5 每位球員動輒擁有上百項屬性，Triple Play 的資料量簡直就是小兒科。資料庫應該是 96 年球季開打前的最新版本，某些新進球員的記錄資料都還是一片空白，像印地安人隊的就是。



印地安人隊一共擊出了13支安打

統計功能不足讓遊戲的光彩黯淡不少。一場球賽之後，玩者只能看到每局得分、安打數、比數、失誤次數、兩隊投手與打擊排行榜，其他球員的攻守資料和重要比賽統計付之闕如，雖然這些資料對表演賽並不重要，但是在聯盟賽中，這些資料可是掌握球員狀況的重要依據，少了這些功能真的滿可惜的。

守備智慧不足一直是棒球遊戲通病，Triple Play 不能「免俗」的也染上這項通病。玩者常常會看到荒謬的守備動作，比如說一人出局，一、二壘有人，打者擊出內野滾地球，照理說應該

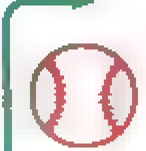

多年的辛苦終於得到補償

是傳二壘試圖造成雙殺結束半局，結果電腦竟然選擇傳三壘；在二壘有人的情況下，打者擊出內野滾地球，電腦竟然不傳一壘傳三壘，結果不但沒刺殺到二壘跑者，一壘跑者也安全上壘。當然，出現這些荒謬的情況對玩者有利，但是這卻影響了遊戲的眞實度，如果因爲這些失誤贏了比賽，多少會有種勝之不武的感覺。要判斷這種情況應該不難，端視設計者是不是能考慮得周詳且完備。

不過比起其他遊戲，Triple Play 的人工智慧已有進步，至少夾殺成功的比率已經大幅提昇（以前筆者在打不過電腦時，都是利用電腦夾殺的縫隙突破得分的）。


能否得分就看這一棒了

因爲球場的尺寸精準，外野深度夠，守備位置的安排就顯得相當重要，適當的移動安排守備位置往往能化解許多驚險的危機；到一個常打右外野深遠飛球的打者，就應該讓外野手後退；小內野守備能增加雙殺的機率（什麼？三殺守備？那要運氣非常非常好才有可能達成）。不過遊戲中並未提供每名打者打擊習慣的統計資料，所以玩者只能憑臆測來決定守備位置，如果遊戲能提供球員打擊習慣資料，將更增加遊戲的眞實度和樂趣。

 球隊經營的藝術

 聯盟戰與季後賽


眞不是蓋的！

此外，遊戲還提供了聯盟戰與季後賽。嚴格說來，這個部份做的並不出色。Triple Play 模擬比賽的速度滿快的，眞實度也還好，一般來說結果和筆者事先的預測不會有太大出入，不過聯盟賽功能並不完整，玩者雖然可以擔任球隊的經理，安排球隊的陣容，但是卻不能交換或買賣球員，如果球隊有重要隊員受傷了，球隊就會面對很大的危機。球員似乎沒有上場的限制，投手可以連續上場，至於受傷的機率會不會增加，筆者沒有仔細觀察。玩者可以選行挑選八支隊伍進入季後賽，然後隨興扮演其中任何一隊或挑比賽打，不想打的比賽可以要求電腦模擬。

 革命尚未完成，同志仍須努力

Triple Play 帶領電腦棒球遊戲邁入令一個新的領域。運用 3D 物件技術大幅提昇遊戲的眞實感和擬眞度，配合優異的音效，將比賽的氣氛烘托到極至。比起外表的改變和擬眞度的加強，棒球最精髓的資料統計和經營管理部份就顯得有些不足。如果遊戲能夠再加強這些部份，這將會是超越所有棒球遊戲的經典極致之作。

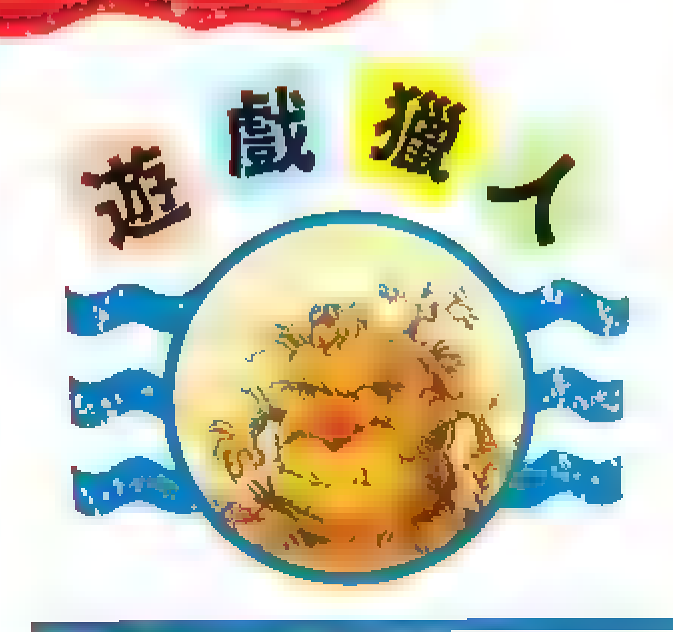
這是一個值得試試的好遊戲，但是他仍然有很多可以改進的空間，希望 EA 能吸取經驗，盡快推出更新更棒的棒球遊戲，讓衆多棒球迷能一圓進軍大聯盟的美夢。

群英會審 VER 2.1

 92	 90	 90
擬眞度一級棒的棒球遊戲，在運動遊戲世界中執牛耳的 EA，再度不負衆望的推出此款各方面表現均佳的作品，讓喜愛棒球遊戲的玩家又有福了。	不愧爲運動遊戲的龍頭老大，EA 每次的表現總是爲運動遊戲立下一個新的里程碑，以優良的製作技術將場景設計的維妙維肖，著實增加整體的互動性，讓玩家更能溶入遊戲之中。	以美國職棒爲背景的棒球遊戲，在優秀的 3D 技術下，整體的聲光效果可說是極爲逼眞，如果在資料數據方面能更強化，就是十分驚人的經典大作了。

國外發行：EA
國內代理：憶弘
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：1350 元
測試配備：P-100、16MB RAM、S3 868、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／LCJ

當市面上各家公司的即時戰略遊戲正殺得難分難解之際，現在又有一個新的對手加入了；那就是由 Bitmap Brothers 設計， Virgin 發行的《Z字特攻隊》（以下簡稱《Z》）。在面對市場上已有《C&C》（終極動員令）與《魔獸爭霸 II》兩大強敵的情況下，《Z》是否能夠攻佔一席之地呢？就請各位慢慢看下去吧！

C&C的兄弟作？

首先，來談談『終極動員令的兄弟作』這一句廣告辭吧！許多玩家可能會以爲本遊戲與《C&C》差不多，不過這兩個遊戲除了同樣由 Virgin 發行外（所以才是『兄弟』），在內容方面可是相差甚多喔！

兩者最主要的差別，在於《C&C》與一般的即時戰略遊戲，大多是遵循『收集資源（採礦）』→『建造建築物』→『生產部隊』的模式來進行，而《Z》卻是一個以『搶旗子』爲生產手段的遊戲。在遊戲中，玩家不需要收集任何資源或建造任何建築物，來作爲生產的原料與產所，唯一要做的事，就是佔搶奪代表





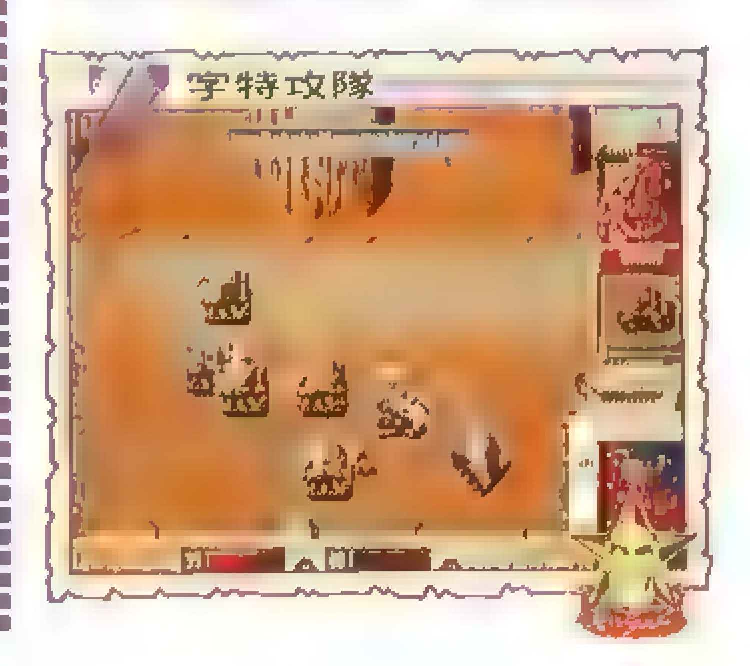


各個領土控制權的『旗子』；一旦玩家奪取了領地的旗子後，那麼該領地上的所有建築物就歸您所有，也就可以開始進行生產的工作了。玩慣了《C&C》的玩家可能會想要派人直接佔領建築物，不過這在《Z》中可是行不通的喔！因爲領土中建築物的控制權，是屬於旗子掌握者所擁有的，所以如果您沒有領地的控制權，就不能單獨擁有建築物的控制權，惟有將旗子搶下來才是最根本的辦法。

不錯的AI

本遊戲與一般即時戰略遊戲還有一個很大的不同點，就是電腦幾乎是以與玩家同等的條件來開始遊戲的。玩過《C&C》之類遊戲的玩家應該知道，在那些遊戲中，電腦總是一開始就有一大片『產業』了，玩家卻往往必須『從零開始』，所以遊戲進行的節奏就相當慢（因爲玩家需要花相當長的時間來『採礦』與建造單位，才能與電腦抗衡）。在《Z》中，電腦一開始擁有的建築物、部隊都與玩家差不多，由於雙方的實力差不多，所以只要戰術運用得當，遊戲很快就可以結束了（因爲人腦總是比電腦聰明，所以相同兵力的情況下，電腦往往不是人腦的對手）。以筆者個人的經驗，本遊戲每一關所需的時間大約都在二十分鐘以下，某些關卡甚至不到十分鐘就可以完成，整體的進行節奏比《C&C》之類的遊戲快上許多，有時眞的會讓人手忙腳亂的。

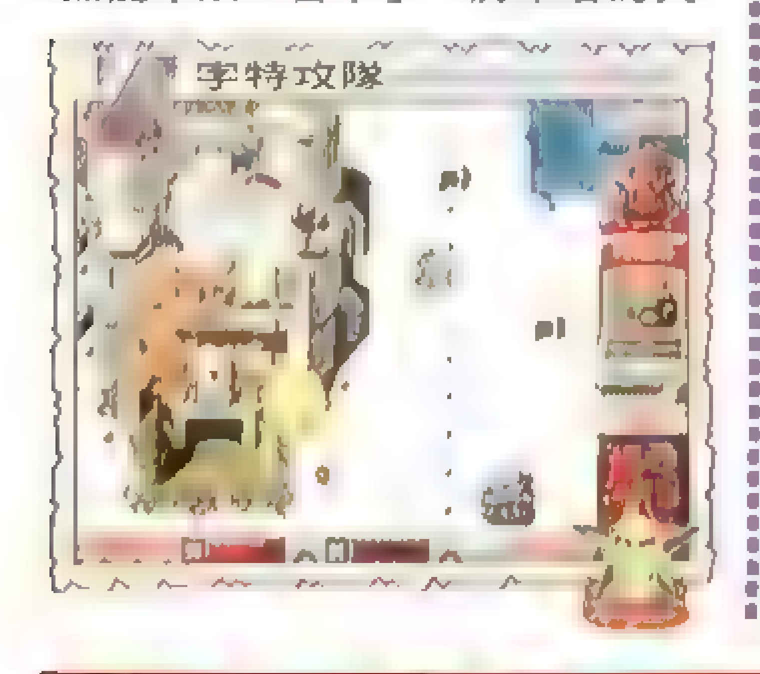
由於雙方的起點幾乎平等，所以電腦的 AI 就顯得十分地重要，如果沒有設計好，那麼整個遊戲將會呈一面倒的局勢發展。筆者記得設計小組號稱花了數年的時間在 AI 的改進上，根據筆者實際的印證，《Z》的 AI 的確比《C&C》等遊戲高出了許多。在玩家下達移動的指令後，部隊會自動搜尋最短的路徑，並且將沿路上的武器、車輛據爲己



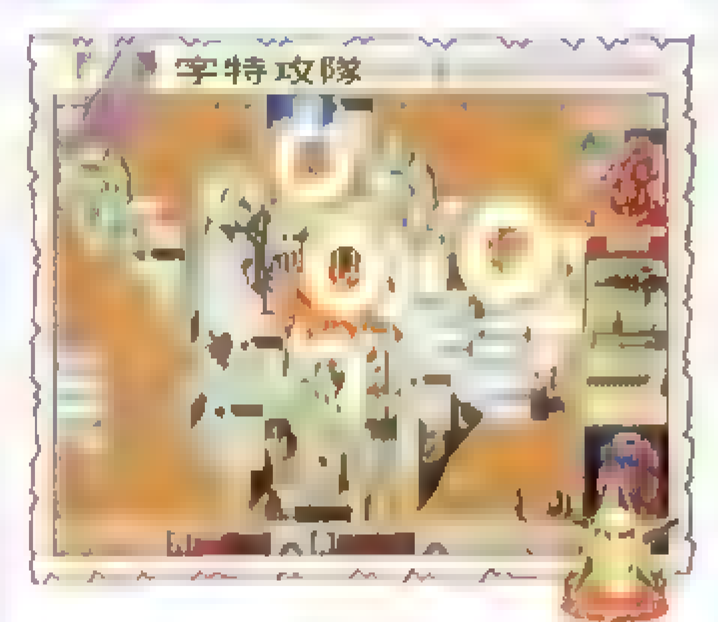
有。雖然搜尋路徑這項 AI 在後面的關卡常常表現不太理想，但是自動收集武器、車輛的設計，卻是同類遊戲中絕無僅有的。

是不是有作弊？

雖然電腦的 AI 相當不錯，但是總是也會有弱點出現的。筆者在第十關以後，就抓住了電腦的弱點加以痛擊，結果接下來的數關都只花了十分鐘左右就完成了。雖然後面的關卡玩起來很順手，但是筆者卻覺得很厭煩，不想再玩下去。為什麼？因為電腦似乎在命中率上面動了手腳。在前面的關卡還讓人不太感覺得出來，但是愈後面就愈嚴重。筆者發現在比較後面的關卡中，電腦的武器命中率相當地高，玩家的武器則常常會發生失誤的情況。筆者遇過最離譜的事，是筆者以兩輛輕坦克加八個各式步兵圍攻電腦的一輛輕坦克，不料電腦竟然能『以一當十』，將筆者的大軍給收拾掉了！當時眞得令人氣得想把電腦砸了。如果今天是電腦的 AI 強得足以打敗我，那麼筆者輸得心服口服，沒有二話可說；但是如果電腦是作弊的方式來獲得勝利，就令人難以接受了。


字特攻隊

其他的小缺點


字特攻隊

除了『疑似作弊』之外，《 Z 》還有一些值得改進的小地方。像是在操作上，如果玩家選取了某個部隊，想要『放棄』的話，必須按空白鍵才行；不能像《 C&C 》一樣，直選取下一個部隊，或是按右鍵就可以了，這在操作上讓人感覺不太方便。

此外，由於本遊戲的領土面積都不大，而且部隊的種類太少，所以戰術的變化相當有限，容易流於單調，耐玩性遠不如《 C&C 》與《魔獸爭霸 II 》，這也是一個相當大的致命傷。如果本遊戲的建築物種類能再多一點，而且提供升級的指令，那麼可讓玩家進行策略與經營，也可以使遊戲更富多樣性。

至於《 Z 》的另一大賣點－耍寶的動畫，在一開始的確可以讓人有新鮮感，但是到後來幾乎都一直在重複，筆者玩到後面，甚至可以猜出等一下要播出的動畫內容了。這種千篇一律的動畫，實在『很難笑』，搞不好還會變成了一大敗筆！

結論

雖然《 Z 》的在遊戲中常採用射擊遊戲的誇張爆破畫面，音樂與音效的表現也不俗，並且加入了一些不錯的設計（如可以隨意摧毀的地上物件）；但是過於單調與缺乏戰略運用，可能無法獲得多數玩家的青睞。儘管如此，《 Z 》的整體表現也算是相當不錯了，對於喜好挑戰高難度遊戲的玩家而言，這可是一個值得一玩的小品遊戲喔！



字特攻隊

群英會審 VER 2.1



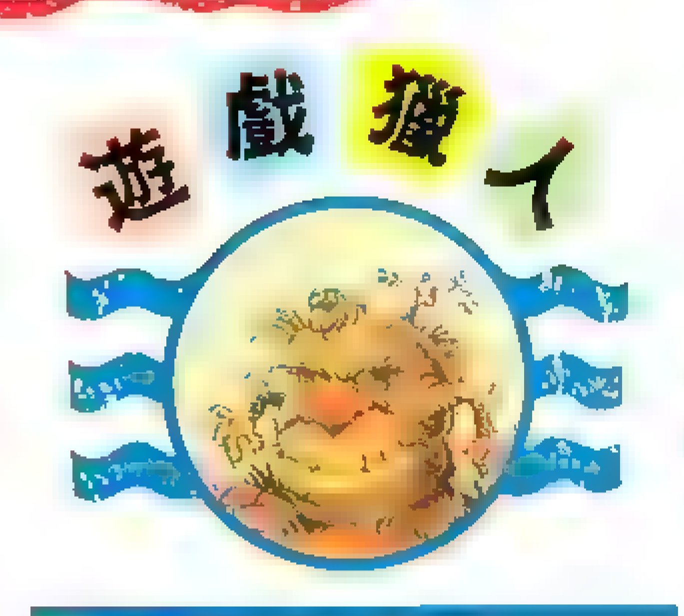
遊戲中特殊的 AI 設計，展現出異於同類產品的特性，整體表現大致上不錯，但由於作弊情況明顯，使人失去了繼續玩下去的興緻。



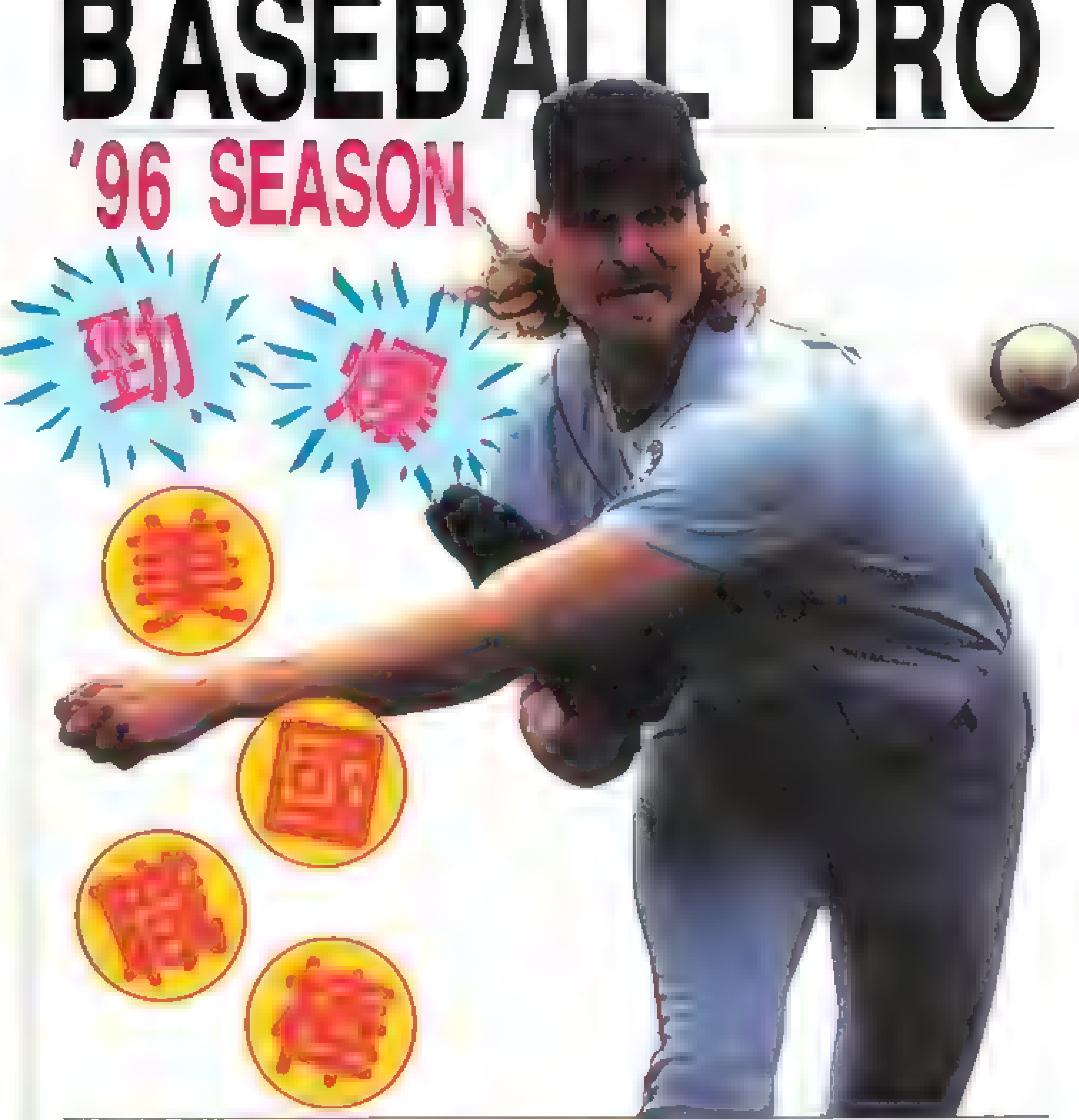

在即時戰略遊戲充斥市場的此刻，Cyber 覺得 Z 字特攻隊彷如一股清流，擁有自己的特色，不隨波逐流，不論是進行方式，電腦對手，聲光效果等方面，都可見下過一番功夫。

乍看之下頗似 C&C 的即時戰略遊戲，聲光效果可說是表現不錯，AI 也不算太差，但是在某些地方有不公平之情形，使得遊戲性略受影響。

設計公司：Bitmap Brother
發行公司：Virgin
發行類型：即時戰略
發行版本：CD
使用平台：DOS/WIN 95
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S/WIN 95 相容
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
使用系統：AMD 5x86-P75、16MB RAM、SB PRO II、6x CD-ROM

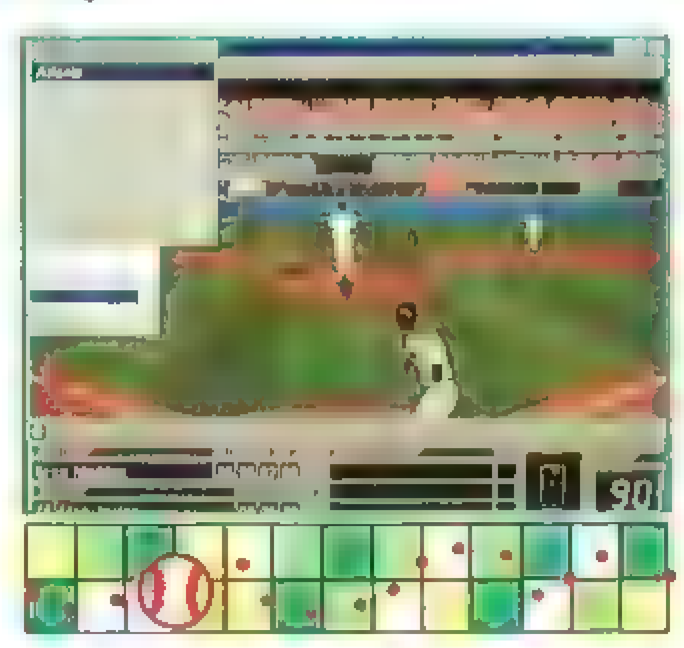


BASEBALL PRO '96 SEASON



本文作者／何布

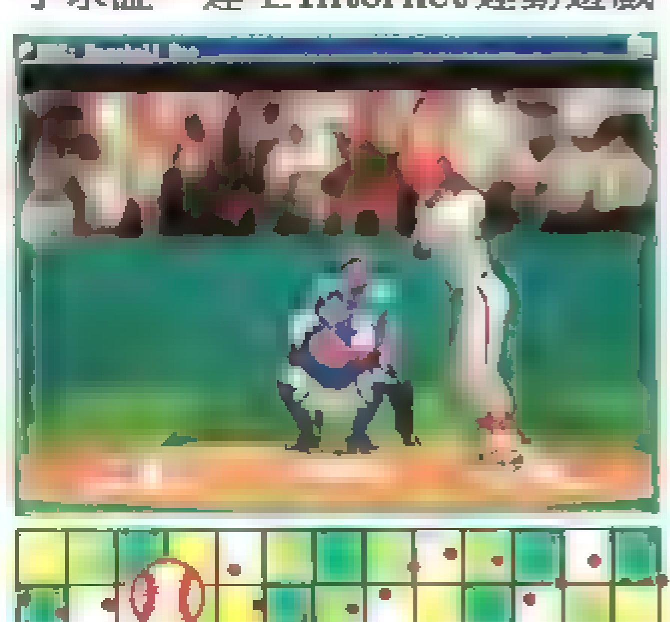
由SIEERA所出品一連串棒球、美式足球、釣魚的勁爆運動系列（Front Page Sport），在運動遊戲的領域中一向享有不錯的口碑，前年推出的勁爆美國棒球94，也是堪與燃燒野球、明星職棒等名作同台較量的作品，可惜到了96年，這位棒球遊戲的後起之秀，演出大爲走樣，筆者在玩完了96年球季的所有賽程後，心中只有「失望」二字。



若提起勁爆美國棒球96的特色，簡單來說就是勁爆美國棒球94的WIN95版加上一牛車的Bugs！本遊戲的支援平台轉入WIN95後，在遊戲的設定上頗有可觀之處，在WINDOWS高解析度的協助下，單一畫面可以同時呈現球賽、計分板、球場鳥瞰圖、球賽資訊與文字播報等五個視窗，所有資料可謂一目瞭然；多視角攝影系統（CAMS）下所呈現的3D模擬畫面相當華麗好看，球員的攻守動作也是筆者所見過的棒球遊戲中最偪真細膩的，球員屬性資料的廣度、深度、合理度也在水準之內。綜合這些優點，聽來似乎是個不錯的棒球遊戲，只可惜Bugs的一目瞭然、華麗度、廣度與深度也不在話下，拖垮了筆者對整個遊戲的評價。

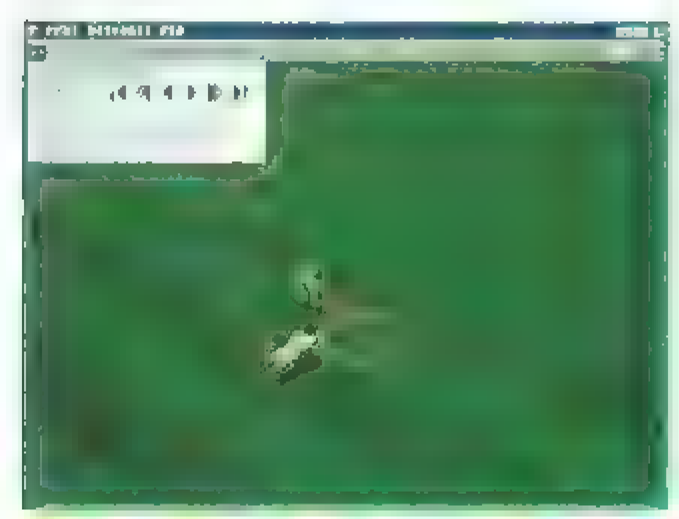
最嚴重的發生在投打系統上，本遊戲將投、打、守、跑的控制分爲電腦代理、基礎、標準、進階等四種模式，當使用電腦代理基礎打擊時會自動控制球員打球的時機，擊球的表現大致能與其屬性相符，但當玩家使用標準或進階模式親自擊球時，一場球打下來無安打比賽是常有的事，原本筆者懷疑是程式沒抓準電腦速度使TIMING抓不準的緣故，但在轉戰了三台486、兩台Pentium主機打擊皆掛零後，便不得不認定這是個BUG了。爲了求証，連上Internet運動遊戲NEWS論壇一看，果然哀鴻遍野，到處都是打不到球的玩家在吐苦水，後來筆者改採投手一出手馬上揮棒的策略，果然擊出安打，只是仍是零星二、三支。

爲了避開打擊的Bug，改玩經理模式，又發現電腦AI經常秀逗，筆者玩的是亞特蘭大勇士隊，有一回九局上半Mcgriff上場打擊，無人出局無人在壘竟然被故意四壞保送，還有一次印地安人隊九局下半落後三分，二、三壘有人二人出局，Murry上場第一球竟然短打，只見球點在投手前，Murry拖著老邁沉重的身軀往一壘衝去，還沒跑到一半就GAME OVER了，現場只留下爲此「大聯盟Ⅱ烏龍版」





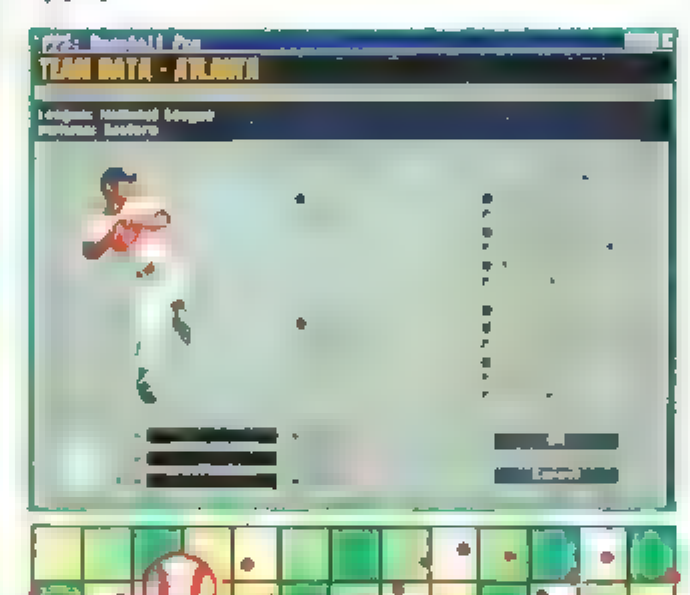
劇情嚇的目瞪口呆的筆者。



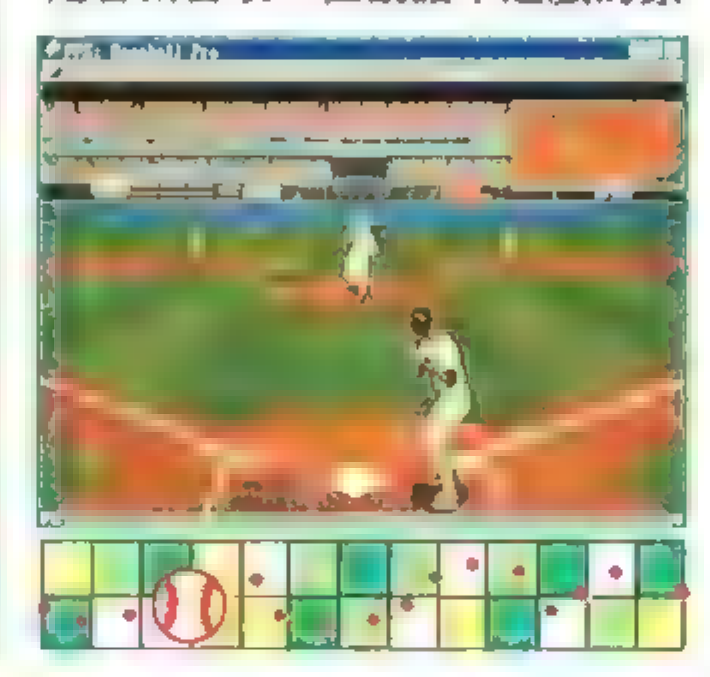


就 AI 與擬眞的層面而言，本遊戲在處理上有若干的缺陷，防守缺乏分工的概念，爲了接殺一個球，幾乎全員出動，弄得內野手跑到外野接殺高飛球的場面屢見不鮮。筆者認爲電腦在戰術處理上最聰明的地方是盜壘，對於誰能盜、何時盜相當拿手，提到盜壘，筆者想起了一個 Bug，當一、三壘有人時，下達雙盜壘指令，這時電腦會將球傳向二壘，二壘手接到球準備觸殺跑者時，會忽然「中風」杵著不動，奇妙的是一壘跑者會從二壘手的手套下鑽過，在二壘手仍保持在「中風」狀態時，便可一溜煙的跑回本壘得分了。

除了打擊系統外，本遊戲另一個令人無法接受的 Bug 發生在季後賽，當你的球隊辛辛苦苦地打到世界賽後，會發現世界大賽只有兩場，而且是第一場與第「八」場，中間的二到七場會自動以零和收場，贏得第八場的球隊會獲得世界冠軍！這種七戰四勝賽制跑出第八場的奇聞，眞該放入棒球名人堂中供後人好好瞻仰了。

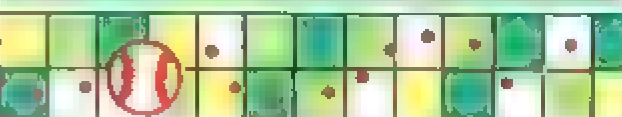


行文至此，發現本篇評論已快變成 Bug Report 了，原本還想報告勇士隊四大巨投淪爲 B、C 級投手的故事，只好就此打住了。推究本遊戲 BUG 之多有如蝗蟲過境的原因，主要是因爲 SIERRA 將未經完全測試的產品提早推出，導至評批聲浪不斷原是咎由自取，但觀諸本遊戲的原始設計，若能除盡所有的 Bugs，的確不失爲一套很好的棒球遊戲，Sierra 將更新版預定推出日期由八月中延至九月上旬，其中列舉的修改項目，洋洋灑灑便印滿了 10 頁印表紙，想必是除錯不易之故吧！



筆者在截稿之前，利用更新版匆匆玩了十幾場球，發現電腦在戰術處理上的確正常了許多，打擊系統的 Bug 雖然修正了，但是卻用了很奇怪的方式，當投





手將球投出後，好球便會在擊球帶顯示一綠色擊球框，壞球則顯示紅色框，因此，只要等綠色框出現再揮棒，就能將球順利擊出了，筆者認爲這種投打系統矯枉過正，毫無挑戰性可言，除了忽視玩家的選球能力外，大概只能對色盲的朋友造成困擾而已，另外，雙盜壘的 bug 依然健在，至於世界大賽是否恢復正常賽制，由於截稿時間有限的關係便不得而知了。

群英會審 VER 2.1



Cow Boy 覺得是相當可惜的一套遊戲，在設計製作出無論是 3D 模擬畫面或是球員攻防守動作，都呈現出一流的水準下，卻因爲品管不良，而拖垮了整套遊戲的水準，的確是得不償失。

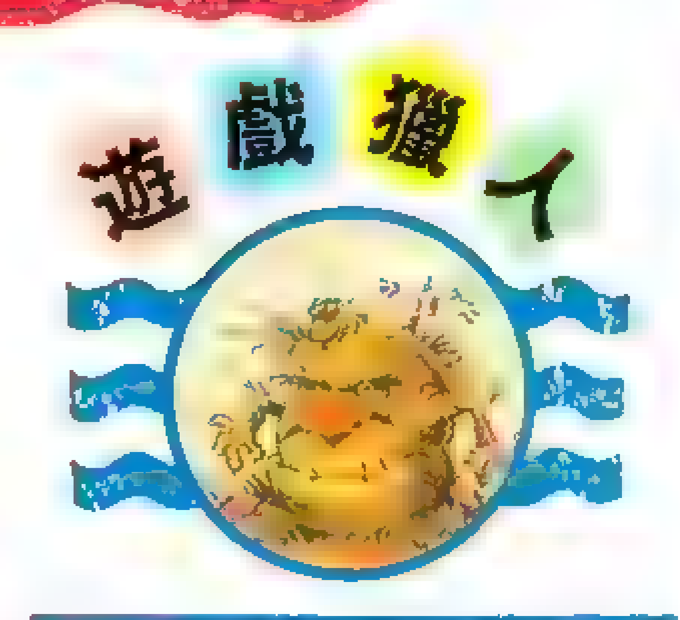


SIEERA在業界一向擁有良好的口碑，此番竟推出此自打嘴巴的遊戲頗令人難解， Bugs 的氾濫已到了難以忍受的地步，對於此種未經品管測試即草率推出的作法，實讓人不敢苟同。



SIEERA所出版的棒球遊戲，在畫面上具有相當良好的表現，資料及架構也頗完整，但因 BUG過多之故，使得遊戲評價大幅跌落，因此可知測試除錯之重要，更值得國內公司警惕。

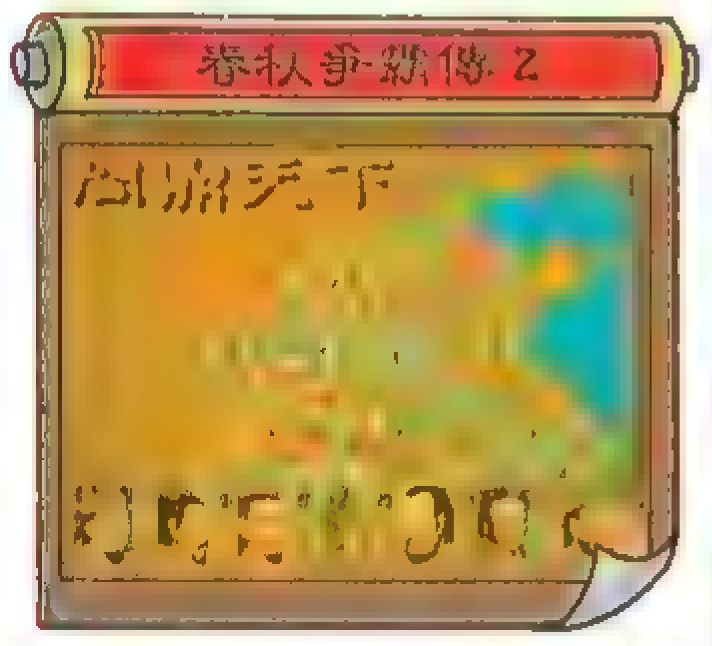
國外發行：SIEERA
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486-DX66
記憶體：8MB
支援音效：WIN 相容卡
顯示模式：SV
操作界面：M/K
密碼保護：無
遊戲售價：1350 元
測試配備：(1) PENTIUM 166、32MB RAM、SB 16、8X CDROM (2) AMD 5X86-133、16MB RAM、SB16、8X CDROM



本文作者／無責任天使

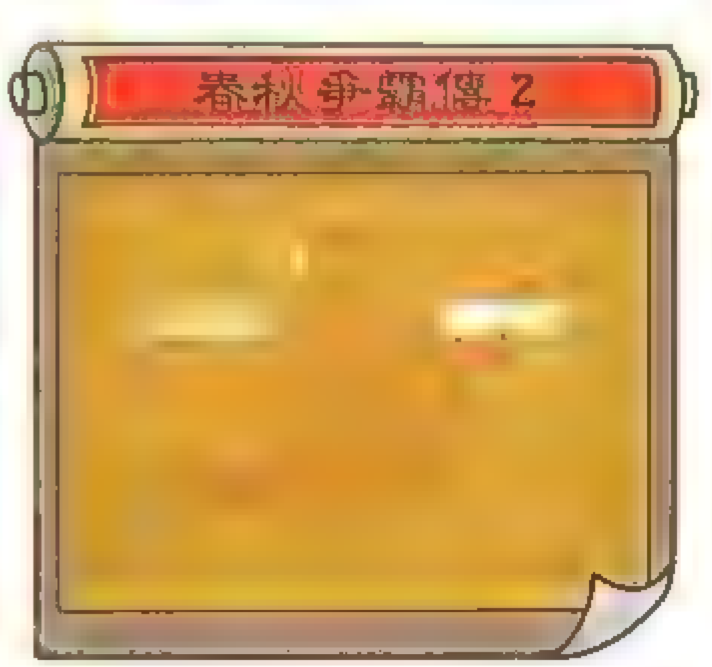


時值西元前 770 年，正是各諸侯擁兵自重，民不聊生的「春秋時期」。在這個縱橫交錯，百家爭鳴的亂世中，要怎麼生存就是你的難題了。你可以選擇率領大軍消滅各諸侯來統一中國，或是運用你的外交手腕，籠絡各國臣服於你…

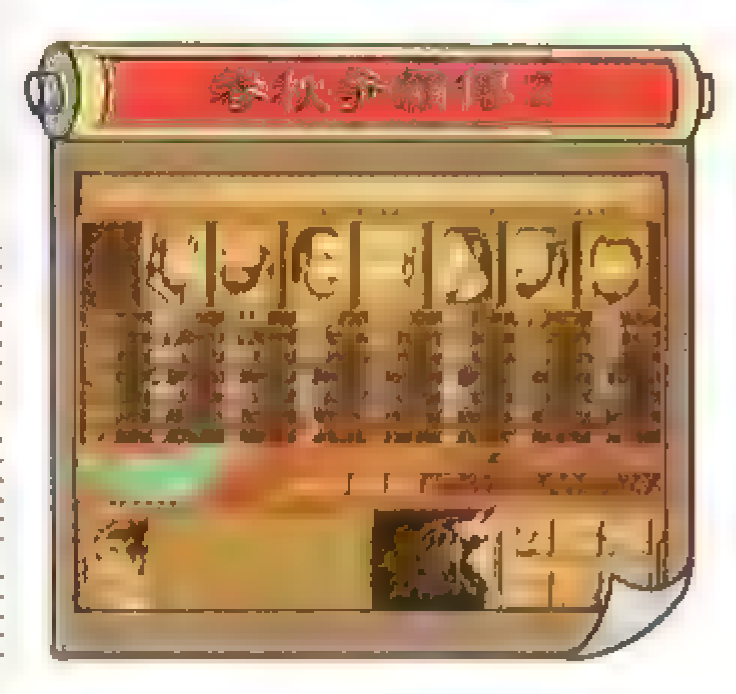


以上就是由大宇資訊所出品的「春秋爭霸傳 2 －問鼎天下」遊戲內容。在遊戲一開始時，你可以選擇用兩種方法去完成遊戲，一是「統一中國」，此種玩法是以佔有領土為目的，所以需要有強大的武力來完成你的目標；二是「春秋霸主」，這種玩法是以外交、商業為主要手段，以此提高聲望，再找齊象徵權力的九個鼎，來讓各諸侯臣服於你。

基本上，「春秋」與「三國志」是同一類型的遊戲，遊戲就是在種田養兵，然後率領大軍打下一個個城池，最後再統一中國。雖說遊戲中說可以用商業或外交來稱霸天下。但是沒有武力來作後盾，即使有再強的商業能力，也是一下就被攻下來了吧（想想當年的科威特吧）！所以說，這個目的也只是附屬的，一切還是要靠武力的!!哈～哈～哈～（筆者現在已陷入半瘋狂狀態…）總之，武力的建立是很重要的。在遊戲中，兵種分為六種，分別是步兵、弓弩兵、騎兵、戰車隊、撞車隊、沖車隊等；而在一般內政的指令上就顯得比較少了，因為遊戲將一般建設都放在一個「建設」的指令上。玩者再也不用自己下種田指令了，你可以指示你的屬下去負責城市、軍事、農業、商業等等，然後只要負責給錢，再叫一個大夫當管理人就好了，錢用完了他自然會跟你報備。當然，常見的獎勵、放糧、任官、延聘都有了，不過最好玩的還是「諫言」這個指令，當文武百官對你的施政有意見的話，

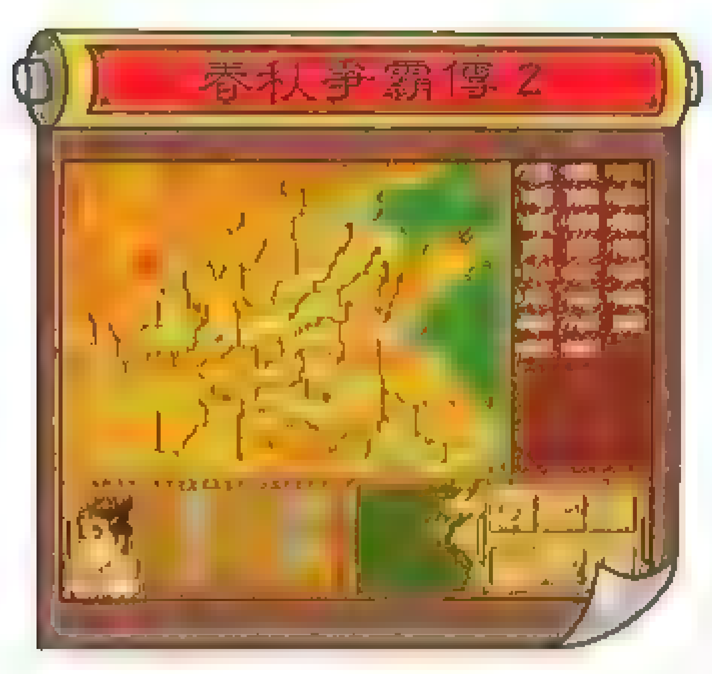


會上書給你。這時你就會看到螢幕上會出現一份諫書再你眼前，上面會有一些對你的建議。



本遊戲還有一個最大的特點，那就是標榜不論是施政或是戰鬥，全部都是即時的。時間的單位是以日來計算，下建設指令時是錢用完就會講，其他的指令就會問你要進行幾個工作天，例如練兵時就會問你要練幾天。當然，當下官在進行工作時，你也不能把他抽來作別的工作。不過這種情形再「建設」指令除外，因為建設只是要找個管理人，若抽掉管理人也只是停止建設而已。在戰鬥時也一樣，就好像在玩 C&C 一樣，可以依照目前戰場的需求，而隨時向部隊下命令。

不知道各位玩者是否還記得

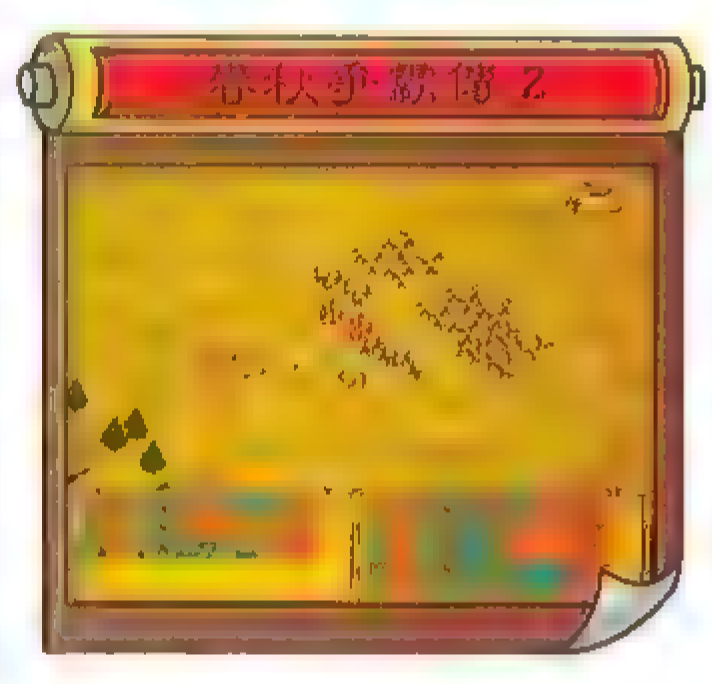


當年的〝春秋一代〞，那時候當筆者看到遊戲畫面時的感覺就是「哇靠！畫得太棒了！」可是今天我看到〝春秋二代〞的時候，我的感覺是「沒進步。」。整個遊戲的畫面給人感覺起來與一代差不多，沒有什麼特別的震撼之處。雖然整個圖形結構與一代完全不同，可是看起來就是如上面所說的，尤其是同類型的〝三國志V〞也是在最近發行的，兩者一比之下，整個就被比下來了。筆者並不是故意拿這兩套遊戲來比的，由於大宇資訊的美術功力在國內業界也算是數一數二的，甚至還會比部分的美、日遊戲還要強；而今天這套〝春秋二〞也真是差太多了。

整個遊戲的操作都只要一隻滑鼠就可以，不過在遊戲中不支援鍵盤。而操作上還蠻順手的，沒有什麼大問題，只可惜沒有熱鍵的功能，不能提供更方便的操作。上面也提到過，遊戲指令的設計也簡化了很多。不過有一點我覺得很奇怪。就是人才是不能自己去找，而是自然出現；也就是說你不用費心去找人，人自己會出現。而出現後你再用延聘指令把他請下來，然後再給他一個官職，這樣他就成為你的下官了。我不知道為什麼不能自己去找人，也許企劃人員有自己的想法吧！不過這種做法也有另外的問題，若是本國的官員不夠的話，而又沒有人才的話，那不就是逼著玩者去向別的國家挖角嗎？

再來就是戰鬥的問題了。在戰鬥的時候，筆者認為戰鬥的速度非常慢。兩軍一交戰後，大概要一分鐘才能碰面開打。其實速度慢的原因，大部分都是部隊移動時間太慢所造成，若移動時間再快一點的話應該就不會有問題了。還有就是筆者最不想提的 AI，這個 AI 實在是太…低了，筆者對這類的戰鬥一向是非常的智障，而這個遊戲卻又讓我拾回信心。有一次我派一個步兵隊與一個騎兵隊去攻城，而守城的是兩個步兵隊和一個弓兵隊。一開始敵方站在原地不知道幹嘛，我就拼命地挖陷阱，而且只挖我的前方而已。過了一會兒敵軍就衝了過來，中了陷阱後又繼續衝。之前我開了一個左右夾攻的陣式，而敵軍竟然毫不忌諱地衝進了我兩軍的中間，結果當然是被我夾攻而死。諸如此類的事還有很多，各位玩者可以自己去發現。





拉拉雜雜地說了這麼多缺點，並不是代表者這個遊戲沒有優點。遊戲中的多項設計都蠻不錯的，尤其是遊戲中加入了〝時間〞這個因素，這是國產同類型的遊戲中非常少見的，這使得這個遊戲的可玩性增加了不少。若各位玩者覺得最近沒遊戲可以玩的時候，我想〝春秋二〞這個遊戲你可以考慮一下。

群英會審 VER 2.1




全方位的即時戰略遊戲，遊戲的操作界面十分地方便，同時也簡化了許多繁複的指令，可以不用事必躬親；是一套較適合三國入門級玩者的遊戲。




近來戰略充斥市場，春秋爭霸傳 2 的推出可能不太討好，尤其近來的遊戲製作更是聲光效果十足，若畫面與音樂方面無多大長足之處，相信玩家恐難青睞，希望三代推出時能精益求精，才是玩家之福。

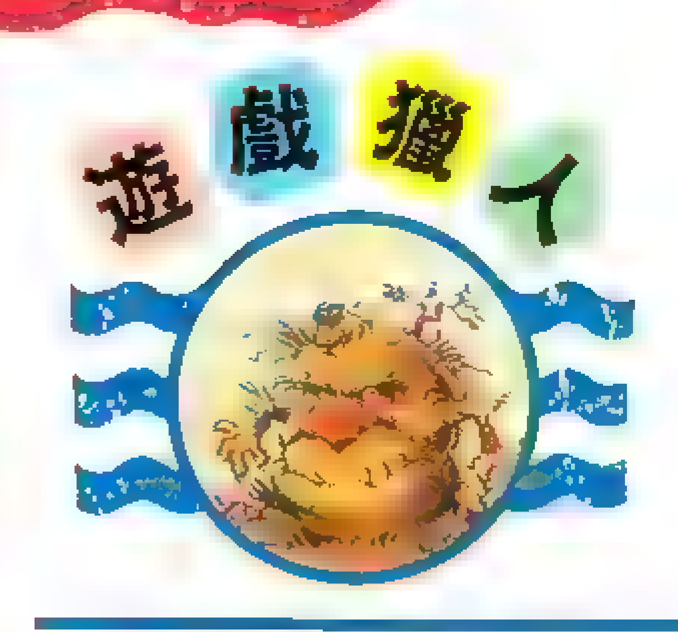


72

以春秋戰國時代為背景的策略遊戲，採用即時的方式，使得玩家心須時刻注意發展；聲光效果與目前遊戲水準比較則有段差距， AI 也不甚理想，降低了整體的遊戲性。

設計公司：大宇資訊
發行公司：大宇資訊
遊戲類型：戰略
發行版本：磁片／光碟
使用平台： DOS
適用機型： 386 以上
記憶體： 4MB
支援音效： S
顯示模式： V
操作界面： M
密碼保護：無
售　價： 630 元
測試配備： Pentium 90 、 32MB RAM 、 S3-868 、 SB/AWE32 、 4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／劉稼禹





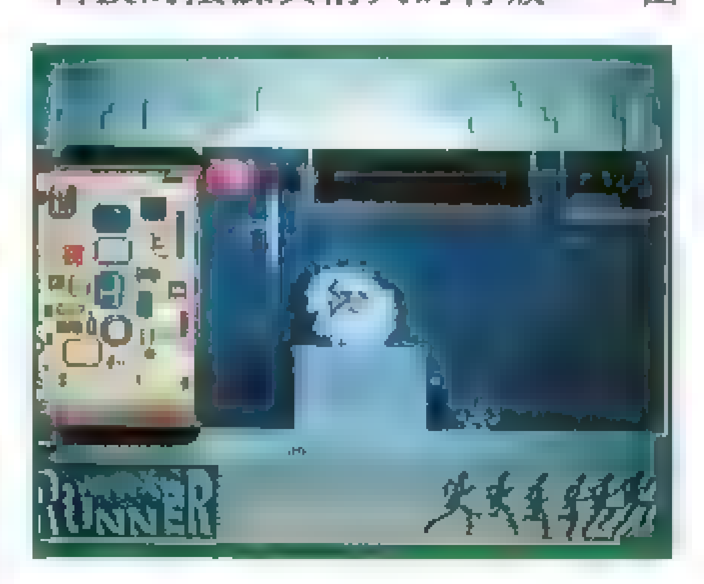
雖然這遊戲在包裝上從頭至尾都打著Sierra公司的旗號，但實際上玩者卻可從片頭的簡介中得知，它是由 Coktel 所製作的。而 Coktel 這家原本在歐洲的公司呢，則製作過很多的名作，例如頑皮小精靈系列（Golbliiins 1～3），和印加帝國系列（INCA 1～2）等等。後來 Coktel 與 Dynamix 等幾家公司被 Sierra 併購，且納編在所謂的Sierra家族裡面，雖然其產品統一都由Sierra來發行，但在商標部分仍掛有自己的品牌。後來Sierra又把所有併購來的小公司都一律改編成公司組織裡的一個個〝部門〞（類似國內公司下面掛的一個個製作小組），這也正是爲什麼絕命追殺令只能在片頭看到〝由 Coktel 製作〞字樣的原因。

Sierra 母公司在冒險遊戲的製作領域中，早已自成一格成爲一代宗師，又由於部分工具程式或介面通用的關係，使其作品的〝長相〞大致都有一定的規範。但是對於其他納編在旗下的部門來說，由於工作小組的背景不同，即使同樣是冒險遊戲，在製作的理念和思考模示上都會有很大的差異。而隸屬於Sierra的Coktel，在遊戲製作企圖上卻比Sierra更活潑多變又勇於創新，例如他們在進入Sierra後所製作的可被視爲是頑皮小精靈四的古靈精怪大冒險，及很像是印加帝國系列的最後王朝，在成品風貌上都有相當大的轉變或突破。從這個角度來看，認爲〝絕〞是Sierra出品的另一個風格特殊的遊戲者，不必高興的太早；而Sierra的製作品質，也已在日益龐大僵化的組織規模下，從品牌保證轉變成以工作小組來掛帥。





其實〝絕〞這個遊戲的故事架構非常簡單。它的大意是說，一名記者在洗三溫暖的時候，無意間遇上一樁黑社會老大被殺的命案。在倉惶逃走之際，因拿錯鑰匙而被捲入這場事件中。隨著劇情的發展，一位神秘的德籍女大學生登場，並與之成爲愛侶共同攜手探案。然而在層層抽絲剝繭之後，整個事件竟延伸成生化科技的陰謀與情人的背叛…，由



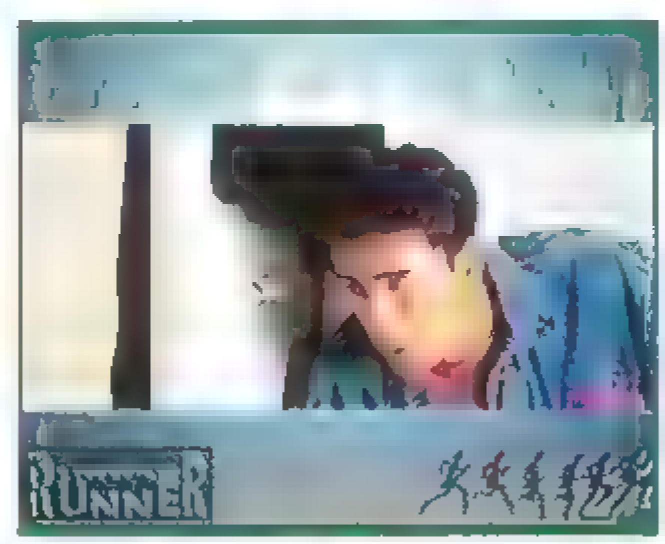
於遊戲中有幾個部分是由男女主角分開進行調查，所以在表現形態上也稍有變化。例如男主角從死巷逃生後，男的會回旅館去善後，而女的則會到報社去拿重要情報，所以玩者便可選擇要先進行哪一個角色的部分。至於更後面的一段劇情是，男主角必須到墓園去拖延死者親友返家的時間，好讓女主角到博士的私人實驗室裡尋找罪證—因爲男主角的行動是有時效性的，所以主角二人在操控上可隨時互換以完成任務。



以技術性而言，"絕"在介面與動畫上都沒有太大的突破。早自數年前起，Coktel 就已開始玩起眞人＋藍板的攝影技術了。但這次"絕"在拍攝技法上，仍有些略異於以往的改變。第一，在內容寫實及編導的刻意規劃下，讓遊戲能以實景拍攝而顯得更眞實可信，且效果也比藍板特效更生動自然。第二，雖然Coktel是Sierra的一員，但Sierra母公司的全螢幕影像動畫技術卻顯然未與Coktel一同分享。於是我們可以看到，在整個遊戲中，全是由一連串精彩的影片＋一幅幅"定格"的畫面（這是在印加帝國時就有的技術，不過當時動畫的比例要少上很多就是了）＋一籮筐一籮筐的旁白所組成（很像廣播小說）。第三，"絕"在即時事件的設計上，比Coktel以往的作品都來的純熟。



例如一開始被水牛比爾追殺的部分，除了要解謎脫困之外，還要隨時留意比爾的動態避免被他捉到。不過從其畫面的構成方式來看，卻很快就令人聯想到Sierra的警察故事五代…第四，雖然就整體而論，"絕"的拍攝成果似乎與Sierra不遑多讓，甚至有些快節奏的畫面無論是分鏡或剪接的效果都比Sierra做的更好；但老實說，筆者還是覺得，在頭五分鐘裡的影像品質，可能是整個遊戲中最好的部分。



這個四片裝，只能在 Windows 下執行的遊戲，於程式部分大致是沒什麼 Bugs 的，但是它卻有一個嚴格說來是設計不良的錯誤─當玩者直線式從頭至尾順向進行遊戲時，程式會顯示訊息要求你更換碟片；但在載入進度的情況下，若光碟機中沒放入正確碟片的話，程式根本就不會提醒，而是直接發出資料錯誤的訊息把你一腳踢回桌面。試想，在存了很多進度之後，玩者能光從一個檔名就回想起這是哪段劇情又存在哪片光碟上嗎…如果對自己"背遊戲劇情"沒信心的話



，不妨在存檔時，多打個碟片編號來提醒自己吧。

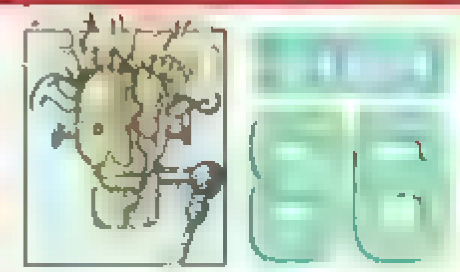


這個據說在歐洲很受歡迎的作品，謎題難度並不高，而且死後也有重來的功能（Try Again），玩來相當輕鬆。不過有些物件的位置定位用滑鼠並不是很容易發現，也有的地方暗藏了不只一種的物品得多選幾次才行，如果不細心的話，很可能在一時之間會被卡住。雖然本遊戲頗標榜其互動性，但過多以旁白（沒字幕）來交代劇情的作法，對有英文障礙的玩者來說，卻是無福消受。

群英會審 VER 2.1



突破藍幕攝影技術的界限，以實景拍攝的技法，使遊戲顯得眞實且生動，又在主角的行動選擇上可即時互換，更增添了許多的新鮮感，另外遊戲沒有正確碟片的提示，是較不便的一點。



以眞人實景的方式來製做本遊戲，在互動方面的效果營造得不錯，劇情安排銜接也很緊湊，Cyber就相當喜歡它緊張的氣氛，讓玩者極易融入遊戲的世界之中。



以眞人拍攝製作的冒險遊戲，在畫面的表現上可說是相當良好，而控制角色的切換更使得遊戲性大爲增高；由於沒有字幕，使得英文較弱的玩家很難上手。

國外發行：Sierra
國內代理：第三波
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟 X4
使用平台：WIN3.1/95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：WIN 相容卡
顯示模式：SV
操作界面：M/K
密碼保護：無
遊戲售價：1200 元
測試配備：P-75、20MB RAM、4X CD-ROM、MAUY

REVIEWS



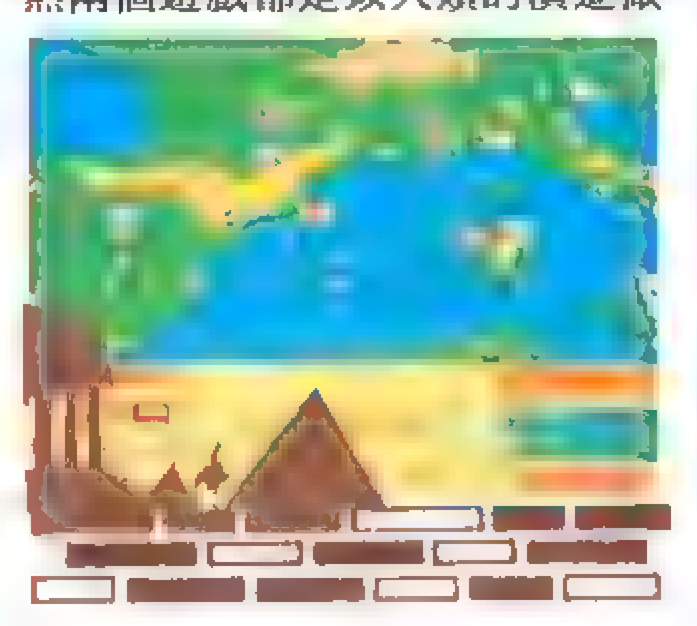
本文作者／RXZ

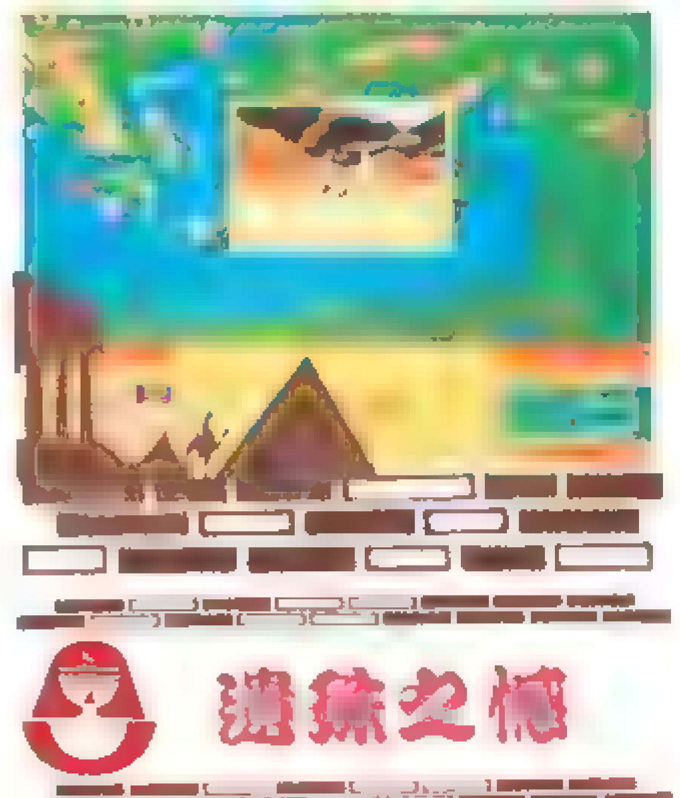


人類在歷史上留下供人憑弔的遺跡，象徵著人類文明的演進。除了中國之外，五大文明古國幾乎都發源於中東；或許大家對於中東的印象，似乎就只有石油和戰爭，但是卻不是很清楚古代的巴比倫人，在今天的底格里斯與幼發拉底河曾經是雄踞一方的霸主，在尼羅河孕育下的埃及，更有著許多今日科學家極欲解開的謎團；地中海這塊海域雖然不若百慕達三角洲一般神秘，卻也因為希臘人、克里特人、非洲人的共襄盛舉，而熱鬧非凡；埋藏在火山灰下的龐貝城和傾頹的雅典女神殿，更讓人不得不想起火山和地震的景象。在上古文明帝國中，歷史的一幕將會重現在你我的眼前。



當玩家看到畫面上一塊塊分割的土地時，一定會有一種熟悉的感覺，它很像三國時代的郡縣，和文明不同的是上古文明帝國（以下簡稱古文明）是以明顯的土地範圍來區隔不同的國家。雖然兩個遊戲都是以人類的演進做為訴求的重點，但是進行的方式與感覺卻是截然不同的；文明給予玩家極大的自主性，卻以殘酷的做弊方式和玩家對壘，而古文明則只有簡單的一個指令－移動，就像是小時候玩的一種紙牌遊戲一般，玩者必須丟出「前進」或是攻擊等牌種，才能繼續下一個目標，簡單且嚴謹的遊戲規則，玩家所面對的是若干完全不會做弊的對手。相對於此，電腦的AI就顯得十分重要，雖然遊戲的AI並不是很強，但是也做得相當不錯，尤其是遊戲同時提供了PBEM（Play By E-Mail）的連線功能，讓玩家可以在網路的世界中發揮你的長才。



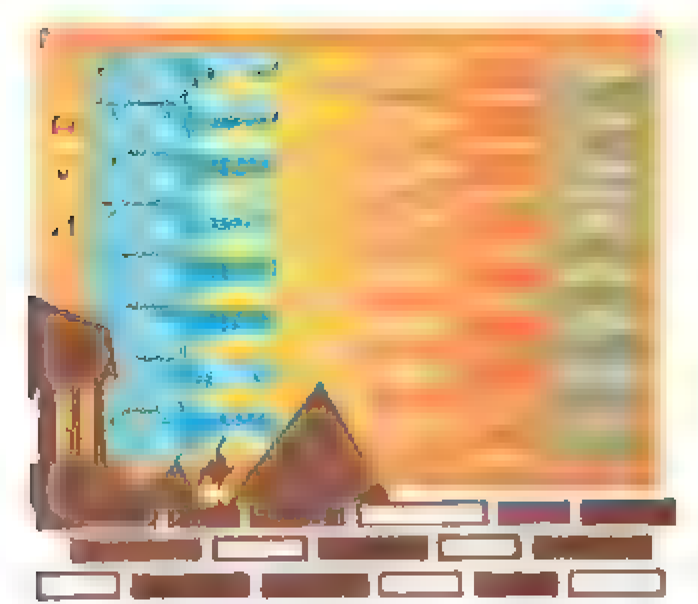


除了土地的分割方式有所差異之外，古文明也將資源大力簡化，真正能稱得上是資源的只有所謂的TOKEN（遊戲中翻譯為標記），它可以是稅收的金錢，也可以是軍隊或船艦的數目；由於遊戲許多的限制，像最多只能有九座城和一定數量的船隻，姑且不論這些限制是否合理，筆者認為遊戲既然求的是文明的演進，玩家的目的也應該朝此方向進行才是，如果一味地攻城掠地，很快就會嘗到苦果。難免會有遺憾的，是玩家沒有機會過過凱薩大帝的癮，也因為這個侷限的因素，使得人類文明中非常重要的戰役因素，沒有充份表現出來。

紙牌式的貿易戰

如果你問我玩紙牌遊戲最有趣的是什麼，我一定會告訴你是手上有強力的王牌和致人於死地的陷害牌。在古文明中，貿易式的紙牌遊戲可算是一絕，玩家每回合由城市所獲得的貿易品在達到設定的數量後，可以和對手進行交易，然而這些商品中很可能隱藏著許多命運的災難，在與對手交易時，玩家必須告知兩件真





實的貨品，而第三件可能是眞或假；同樣地對手也會欺騙玩家，如果玩家很用心在玩，或許會記錄下所有的交易和存貨，而能夠知道對手是否報知眞正的商品，不過遊戲的存取檔功能會讓你省事多了，也因此減少了記牌的樂趣。如果玩家收到可交易的災難商品，也可以趁著第二或第三次交易時，把燙手山芋丟給別人，不過你可能會收到更大的禮物。遊戲中的災難種類相當多，而且經常發生，就如同擋在玩家面前的紅色阻礙一般，讓人恨得牙癢癢的，更想在下一次的交易中扳回一城。玩家所獲得的貨品可以



和標記一起轉換爲科技（TOOL，手册翻譯爲工具），就如同文明中的科技演進一般，在玩家獲得這些科技的同時，也就是在鋪一條文明的大道；古文明中的科技並不像文明一般有著複雜環扣的關係，它提供了所謂的信用額度，對於某些相關科技所需的點數可以優惠，再由貿易品和標記來補足，和文明的研發比較起來是各有千秋，結合了外交與貿易的紙牌式交易，堪稱是古文明的一大特色。

拾穗點滴



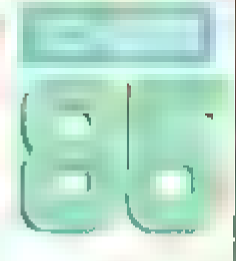
在上古文明中玩家看到的，是如同遊戲本身架構般簡潔有力的構圖和清爽乾淨的音樂。除了災難爆發時的音效之外，整個遊戲給人的感覺是相當緩和寧靜的，電腦對手具有相當積極的侵略性，經常過度擴張勢力範圍而導致入不敷出，因此玩家與電腦間的對立態勢十分明顯。遊戲在許多地方所設的限制如：需擁有一定數量的貨品方能進行交易、最多九座城市、船艦必須在獲得天文學之後才能穿越深海等等，在這些規則下，遊戲維持了相當好的平衡關係。舉個例子來說，遊戲中的克里特島由於是個孤立的小島，所以不會受到強盜攻擊，洪水發生時只有在河流附近的都市會受到影響（由玩家選定受害城市），如果沒有靠河流的城市則必須選擇近海都市（發生海嘯），如果兩者均無就不會發生；像這一類細部的東西做得相當詳細，叫人好生佩服。雖然筆者覺得手册翻譯在遣詞用字上不是很好，但是一些英文字眞的不是很好翻譯，特別是遊戲中的科技關係，如果能夠有張獨立的表格讓玩家參考，也會比較容易進入狀況，尤其是遊戲中的規則相當多，不瞭解這些規則的話，玩起來會認爲它索然無味，事實上它是値得玩家再三品味的遊戲。



評英會審 VER 2.1









80	86	82
以中東文明古國爲主角的策略遊戲，將國際貿易的進行以紙牌遊戲的方式展現出來，是較令人驚奇的一點，另外在聲光效果方面則是表現得十分稱職。	不同的文化背景相信對玩家是一項新的挑戰，細部的各項設定都作得相當周詳，整體的遊戲也架構得十分嚴謹，是一款水準之上的作品。	以古代文明爲背景的策略遊戲，畫面以相當簡潔明確的方式表示，使得玩家可以專心在策略思考上；規則及設定相當嚴謹，若未深入瞭解的話，可能較不易上手。

國外發行：AVALON HILL
國內代理：彩虹高科技
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX-33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：840 元
測試配備：6X86-P166+、32MB RAM、S3-325 ViRGE、6X CD-ROM

REVIEWS

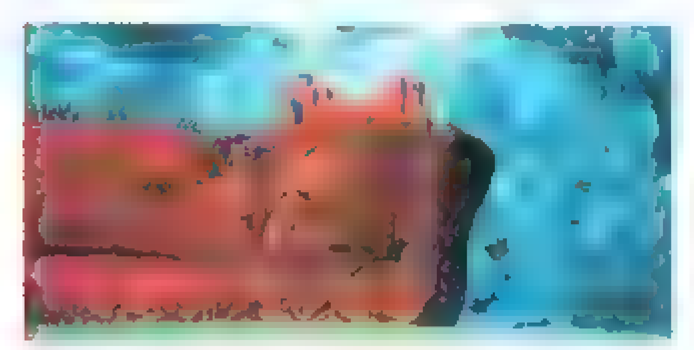




穿越死亡線

本文作者／林旭中

由 CARAVAN INTERACTIVE 公司推出的 Horror Tour 是一款典型的城堡型迷宮冒險遊戲，背景大致是曾經有座繁榮富裕的洛德維迪堡，



在城堡主人賢明的治理下，人民安居樂業過著與世無爭的生活。但曾幾何時，居民們善良勤儉的美德逐漸消失了，人們開始變得貪婪，邪惡的種子在此地萌芽，最後洛德維迪堡終於招致滅亡的厄運。惡魔王帶領小妖精攻佔後，城堡便似謎一般地消失得無影無蹤，只留下各種奇怪的傳說。這其中最爲人津津樂道就是那埋藏於城堡地下的寶藏，許多人爲了尋找這批巨寶，從此一去不返。有一天，你從一個陌生人的手中接下了一個"神奇之鏡"，透過這鏡子中央神奇視窗的引導，你不知不覺地來到了洛德維迪堡的入口。只要踏進了這受詛咒的城堡一步，就再也不能全身而退，除非…

看完了劇情介紹，玩家大概不難猜出遊戲的目的是什麼，沒錯！正是『打敗惡魔王，找尋寶藏』。儘管以此類題材爲主體的遊戲爲數不少，但是從遊戲不斷的推陳出新，看來喜好迷宮式冒險的玩家仍然大有人在。

"謎題"一直是一個冒險遊戲的菁華所在。在"穿"裏，謎題的出現和解謎大致是以取得一只戒指、三把鑰匙和三顆骷髏等物品來作區分的。這七件物品的所在地遍及城堡的樓頂到地面以及地下一、二層。因此分佈很平均，玩家必須仔細地搜尋每一個地點才不致遺漏。只要能取得這七樣物品，幾可說是勝卷在握，想見到最後勝利的畫面已不難矣，說到這裏，不免對於"穿"的結尾有些許遺憾。主要原因是殺死惡魔王太容易了！另外，在玩家辛苦了數日之後換來的只是一張"靜畫"外加幾個字，如此而已！也許筆者是被其他遊戲"英雄式的歡迎"（豐富的動畫影片加熱鬧的音樂旋律）所寵壞了。但話說回來，誰不希望辛苦的成果能換回些許的報償呢？



由於本遊戲的場景與其他冒險遊戲相較並不算多，可取用的物品更是少得可憐，使得進行的初期可能不太順利。但若玩家能突破僵局，開始取得一、二樣物品後，可能會發現其實"穿"對於謎題線索的提供過於明顯和集中（幾乎都在城堡的書房內可找到答案），因此只要善用書上記載的內容去解謎即可順利過關！話雖如此，遊戲的製作群在城堡的鐘樓處設計了一個"操作性"的謎題，害得筆者受困此處達數日之久。（幸虧有貴人相助，否則後果眞是…）此外，在遊戲中有時取得物品（如戒指）之前也會先考驗一下玩家的射擊能力，不合格者只好 Game Over 了。



雖然遊戲的畫面佔用了整個螢幕，但玩家的 3D 視野約只有螢幕中央四分之一的大小，似乎小了點。而在 3D 視野的外圍則



是一些裝飾物品和取用物品的固定畫面、以及遊戲的控制盤。這種設計在 WIN 遊戲中很常見。若您選擇較高的解析度（如 800 × 600 或 1024 × 768）作爲 WIN 的顯示設定，遊戲並不會自行調整顯示點數而放大，仍是以 640 × 480 顯示。因此在高解析度之下，遊戲的畫面反而會縮小，您只能在〝小視窗〞中進行遊戲，這對於 3D 遊戲而言無非是一大缺憾。

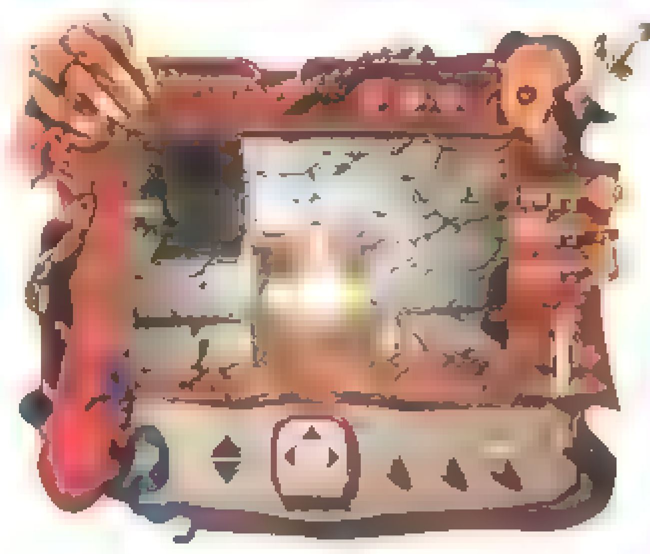


遊戲中有幾個地方會出現美女的養眼畫面，玩家可先別高興的太早！因爲這其中有的只是讓您輕鬆一下，對遊戲的進行毫無助益；有的是有一定的作用，可幫助解謎，玩家務必妥善應對；有的卻會使您步上滅亡之路，幾乎立即應驗。因此各種場面該如何應對則有賴您的智慧和運氣去探究一番了！

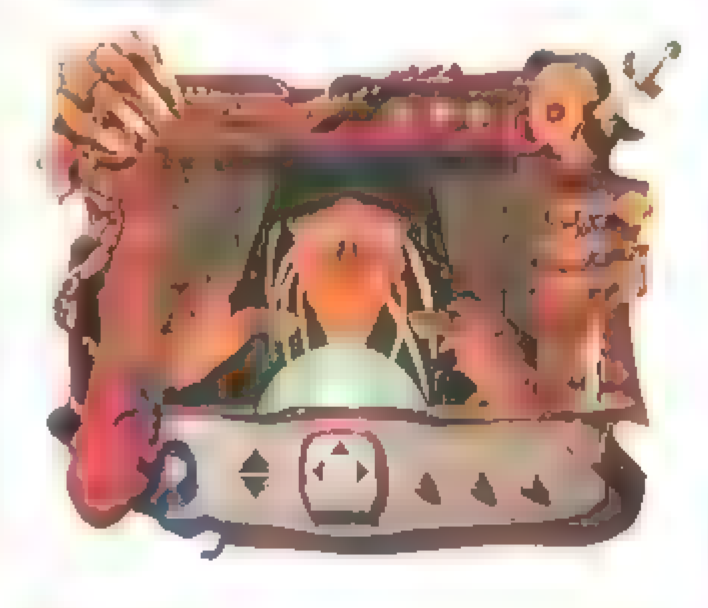


再來談談音效和語音，雖然手册說 WIN3.1 以上的系統均可進行本遊戲，但是根據筆者的測試結果，在 WIN 95 上執行時，聲音會忽大忽小、偶而會間斷。於是筆者只好重回到 WIN3.1 下進行才消弭這個問題。遊戲中的對話並不多，而且全程語音均有『中英雙語』可供選用。中文配音大致上還不錯，尤其是替女巫配音的更是模仿得唯妙唯肖。可惜女巫在說到一個關鍵處時〝三個聖靈〞或是〝十三個聖靈〞並沒講清楚，所以玩家在進行到這一段時，不妨將書上的提示看個仔細（還要數一數！）此外有一兩個男配音咬字稍嫌不清楚，但由於其角色不重，大家只好將就將就吧！

從筆者接到〝穿〞開始，立即折封、安裝，拿出塵封已久的方格紙、直尺、鉛筆、橡皮擦等等諸多應戰工具和秘密武器，準



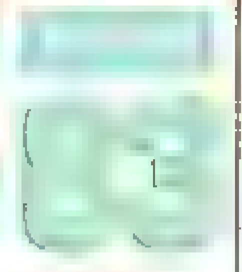
備好好地大戰一場！經過了數日的鏖戰，筆者清點了一下戰果：方格紙陣亡三張，鉛筆、橡皮擦略有輕傷，硬碟 save games（20 個）只用去不到 10K（小意思）。所以不敢稱之爲大戰！有點高興又有點失望之餘終於宣佈〝穿〞是個難易適中、音效及語音不錯（中英雙語特別値得推薦）、畫面迷你精緻的中型遊戲。如果玩家正在考慮的是個一、二星期內可攻完之冒險遊戲，那麼筆者認爲〝穿〞會是個很好的選擇。



中英雙語 VER 2.1



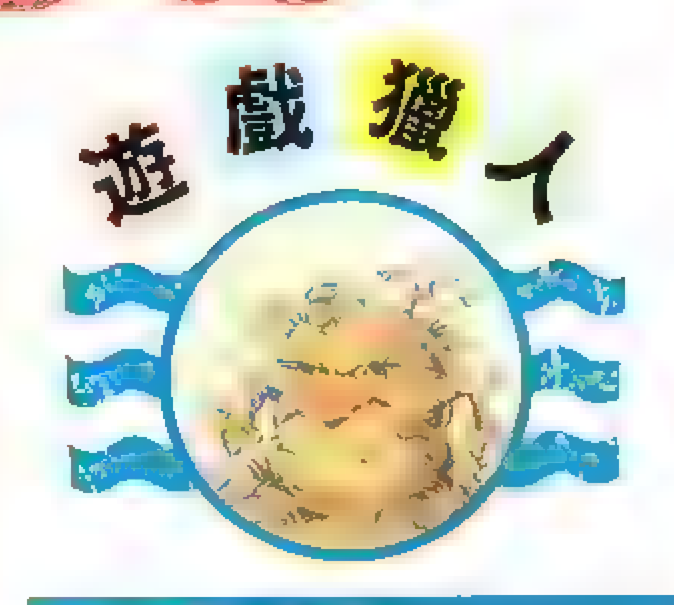






遊戲謎題部份過於簡單，而結局畫面也稍嫌樸素，對於想要看精采結局的玩家可能會有些失望，遊戲在音效的配製上表現得不錯，是個値得一玩的小品。	整體而言的表現在水準之上，雖並無獨到之處，但中規中矩的演出到也頗能對得上玩家的胃口；在謎題方面的設計談不上很有深度，但也有些考驗給玩家喔！	以打敗魔王之老舊題材爲主體的冒險遊戲，由於改版爲中文發音，對英文不佳的玩家可說是一大福音；在市場充斥大量眞人演出的大部頭 AVG 之際，不妨試試本遊戲。

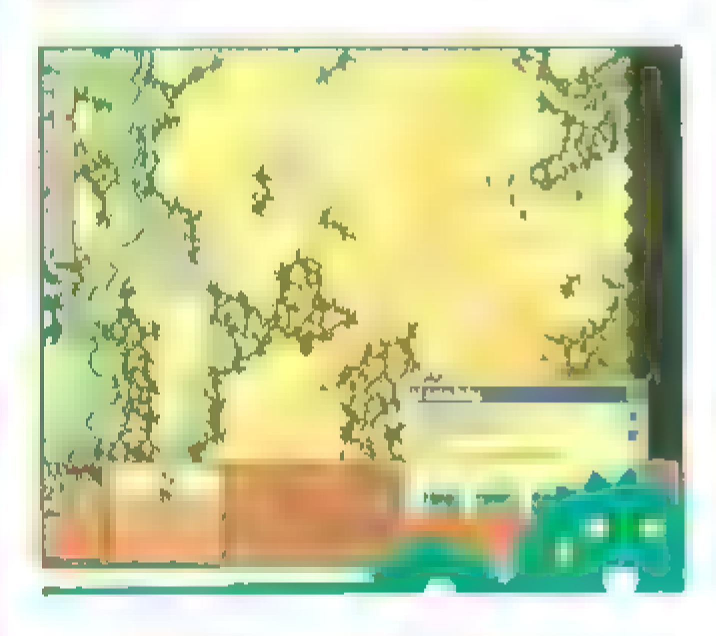
國外發行：CARAVAN
國內代理：世紀縱橫
發行類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：WINDOWS 3.1/95
適用機型：486 DX-33 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M/J
密碼保護：無
測試配備：P-75、16MB RAM、Sound Blaster 16、4X CD-ROM



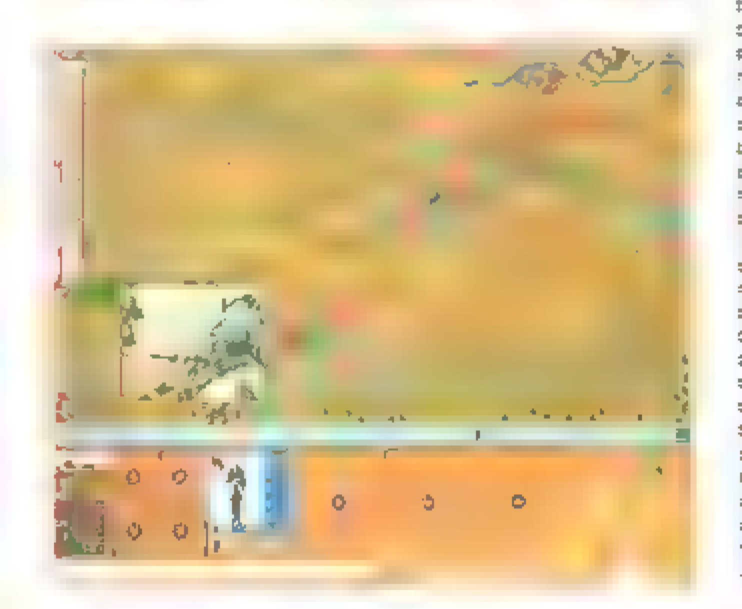
本文作者／Terry



TalonSoft的模擬戰場系列在國外一向深受好評，以其眞實詳細的設定、美麗細緻的圖形、及栩栩如生的士兵模型，虜獲廣大戰略玩家的心。也許是因爲文化歷史的隔閡，國內代理商很少會出版這類的戰略遊戲，幸運的是這次以拿破崙的滑鐵盧戰役爲號召，國內終於有公司願意不計風險地出了這款遊戲。



一如往常，我通常等不及看手册便開始安裝遊戲了，我鍵入INSTALL …沒反應！再鍵入SETUP …還是不行！我有點緊張了，趕忙翻開手册看一下，原來SETUP程式放在BGW目錄底下，實在是很不便民的說。喔！還有你可千萬別信手册（Manual）上的建議，硬碟只留

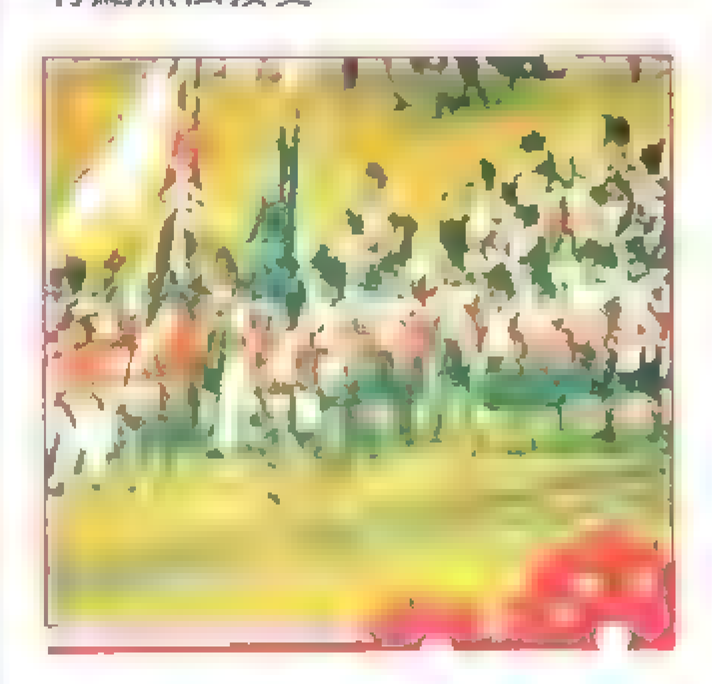




1K 容量來玩本遊戲，你一定會抓狂的！至少要選精簡（Compact）模式來安裝遊戲。安裝好遊戲，選Start New Game後，將會看到一堆奇怪的中文字，不要驚慌，那些是法文，如果你和筆者一樣有耐心追求完美，建議安裝英文Windows 3.1解決這個問題。開頭的影片大小約四分之一螢幕大，品質還算不錯，至少可以對當時戰爭場面有個概略的了解；進入戰場畫面，在Display menu選擇3D Normal顯示畫面後，你開始會覺得剛才



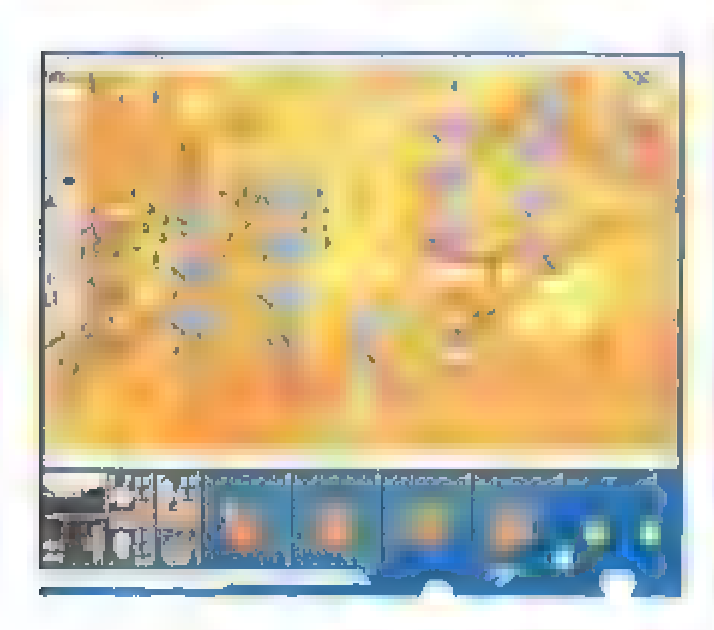
安裝的辛苦是值得的，不過相信大多數戰場老手還是會切換到2D顯示畫面，因爲3D顯示畫面移動實在太慢了，除非你選擇Typical安裝將全部資料灌到硬碟中，但一個回合制戰略遊戲竟要吃掉硬碟100 MB以上，還是有點無法接受。



關於這個遊戲的操作方法嘛，呃…蠻專業的，這意味著你得好好研讀手册了。爲了服務讀者，筆者用力地讀完這本手册後，僅發現二點瑕疵：①將AI類型中的FOW（Fog of War）翻譯不夠清楚（簡單的說，就是無法看見我軍視野外的敵部隊）；②工具箱的圖示說明沒排好，看起來有點吃力。大體上，這本手册可以說是編譯得相當不錯了。

現在，讓我們來了解一下本

遊戲的架構。由一連串史實（Historical）與假想（What If）戰役所組成的戰略遊戲，而本遊戲的標題：滑鐵盧之役則屬於假想戰役，一般認為拿破崙會戰敗是因為突來的大雨，使得他不能及時部署砲兵部隊，假若當時天氣萬里無雲，拿破崙能反敗為勝嗎？如果你擔心對西歐歷史不了解而無法投入遊戲的話，建議你參考本遊戲附的 Scenario Notes（Windows Help 檔案），了解各個戰役的歷史背景。



正式開戰後，面對那麼龐大的部隊群，也許你會有些手足無措。沒關係，只要按下 AI button（在工具箱中），電腦軍師會幫你打點一切，你也可以從中學習到一些戰術技巧，不過你很快就會發現還是自己掌控全局最保險，最明顯的例子就是電腦幾乎從不動用砲兵部隊。所幸遊戲中有個很方便的工具叫〝大砲日誌〞（Artillery Log），



可以讓你在射程範圍內發射所有可以運作的大砲。在激烈的戰鬥中，不時會播放影片，增加遊戲的氣氛，但更重要的是毛瑟槍（Muskeeter）及大砲在這裡似乎都很不靈光，（PS：在村落及城堡中，命中率會增加）這意味著騎兵（Cavalry）對於戰局有決定性的影響，他們比其他部隊多了衝鋒（Charge）的能力，在近接戰（Melee）中又有極大的殺傷力，此時若你是防禦的一方，則要及時將步兵組織成方陣隊形，以抵消騎兵的優勢，或是派遣前哨兵（Scout）儘快偵測



出敵軍的兵力集結處，透過這些細膩設定，更增添本遊戲的變化性與挑戰性。



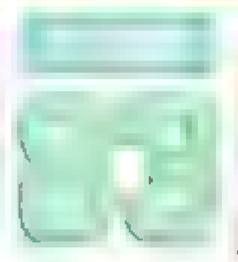
雖然本遊戲的 AI 實在不怎麼樣，但遊戲本身提供三種連線作戰方式，你可以透過數據機（Modem）、資料傳輸線（Null-modem，手冊譯名：空接數據機？），或電子郵件（E-mail）和好友對戰，可說是面面俱到了，也大幅提升本遊戲的可玩性。

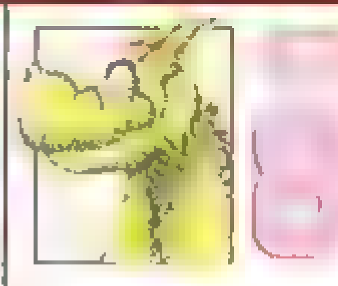
在此做個結論：這是一款傑出的戰略遊戲，有著華麗細緻的戰場，及令人愛不釋手的玩具兵模型，還有著優美的背景音樂與生動的戰鬥音效，各項戰場設定也相當詳實。另一方面，遊戲本身對於電腦配備的需求遠較手冊所列的基本配備要高多了，初學者需要花較長的時間了解整個遊戲的操作細節，同時，如果你對當時的歷史背景不熟悉，便不能完全融入遊戲。總之，這款遊戲是戰爭迷不可錯過的經典佳作！

群英會審 VER 2.1









想為拿破崙翻案的玩家有福了，經由細膩的美工手法所營造的畫面，以及頗富真實感的故事背景，再加上不錯的音樂音效，使整個遊戲更顯突出。	以知名戰役為背景題裁，讓玩家有機會重溫歷史舊夢，甚至還可以改寫歷史喔！各類不同兵種的設計，豐富遊戲的內涵，也更具多元化，而連線功能的設計也增加了挑戰性。	以滑鐵盧之役為背景的戰略遊戲，在聲光效果上都有相當不凡的表現，架構與設定也都十分地嚴謹完整，如果AI部份能再加強些的話，就可以列為第一流的好遊戲了。

設計公司：TALON SOFT
發行公司：彩虹高科技
遊戲類型：模擬戰略
發行版本：光碟版
使用平台：WIN 3.1/WIN 95
適用機型：486 DX-33
記憶體：4MB
支援音效：WIN 相容音效卡
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
售價：840 元
測試配備：Cyrix p-150+、32MB RAM、Winfast s250v、SB/AWE 32、Philips 八倍速 CD-ROM

REVIEWS



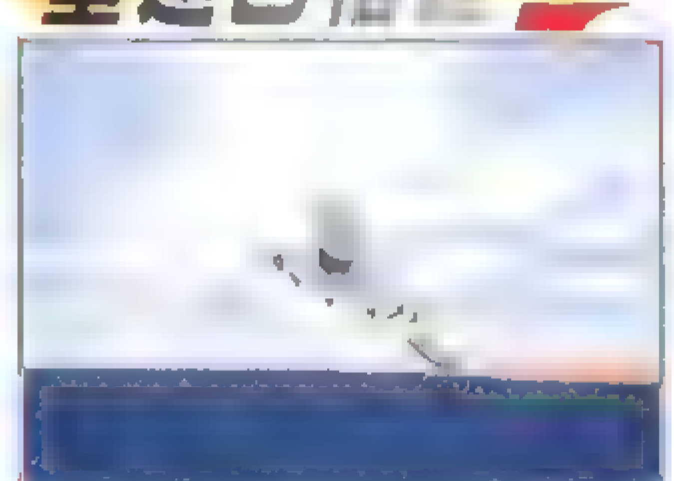
本文作者／余家愷

重返巴格達



在個人電腦模擬飛行遊戲的領域中，最近越來越多超級大作，不論是與遊戲中所模擬機種眞正的製造商合作、或是與世界一流軍事情報出版商合作，讓現今模擬飛行遊戲在內容、設定與飛行擬眞度上都有長足的進步，對想要在個人電腦上一嘗飛行美夢的模擬飛行員們，可以說是更能滿足其需要。Military Simulations Inc. 在其處女作《重返巴格達》中的表現，筆者認爲是爲模擬飛行遊戲的製作立下了一個新的標竿。



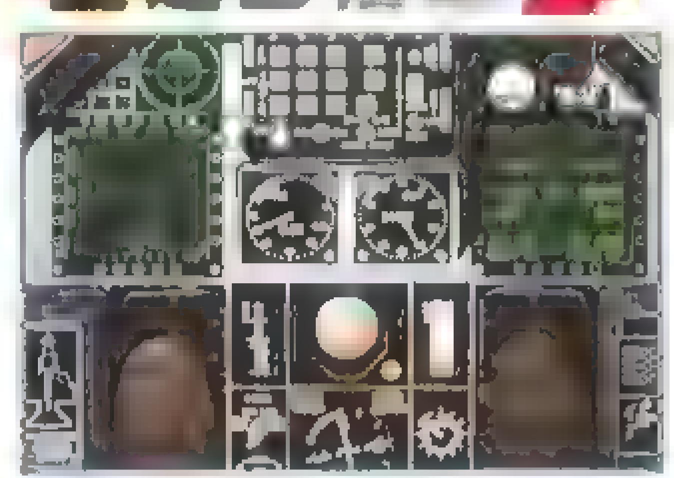


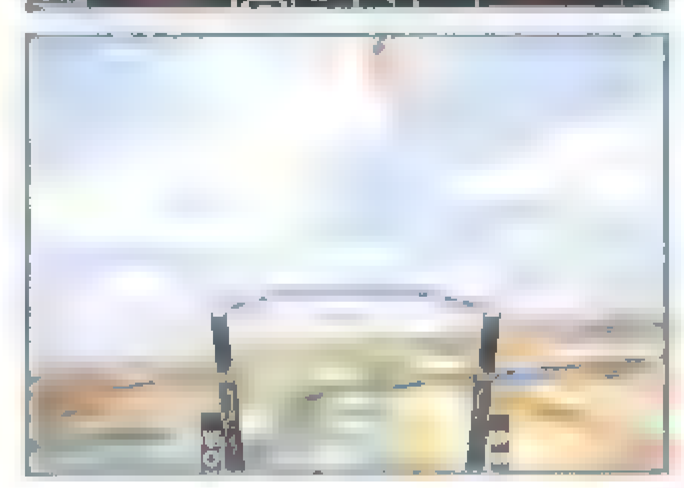
首先，《重返巴格達》我們可以用「毫不花俏、華麗，嚴格地模擬出了一架 F-16 戰鬥機的各種性能」這一句話來形容他：遊戲中，除了開頭第一段的錄影帶片段相當有美式搖滾樂味道之外，進入遊戲之後的任務、設定或是難易度選單等，均很簡潔地做到了應該做到的事，値得一提的是，可能由於遊戲對擬眞性的超高要求，遊戲本身對多按鍵搖桿僅支援 ThrustMaster 公司仿 F-16 駕駛桿以及油門閥的 FLCS 和 TQS ，而且在遊戲手冊中解釋各種操作之時均以 FLCS 以及 TQS 爲例子，故對非 ThrustMaster 搖桿之使用者可能有點不方便。但是如果你是 ThrustMaster 搖桿使用者的話，不但是擁有 F-16 設計上獨有之「HOTAS（ hands on throttle and stick ）」能力之外，在遊戲中當你檢查三點以及九點方向時，所看到與你手上之 FLCS 與 TQS 一模一樣的 F-16 之駕駛桿以及油門相信感覺會相當獨特的。



在遊戲中波灣地區地圖是 MSI公司以美國國防部數位地圖，再加上法國一家間諜衛星公司所攝得之波灣地區地圖架構而成，F-16 的航太動力特性是由前美國國民兵 F-16A 飛行員測試，在這方面之眞實性不容置疑。另外筆者覺得《重返巴格達》中做得最好的就是 F-16 儀表板之配置以及雷達模式和抬頭顯示器光網。記得在模擬飛行遊戲標竿







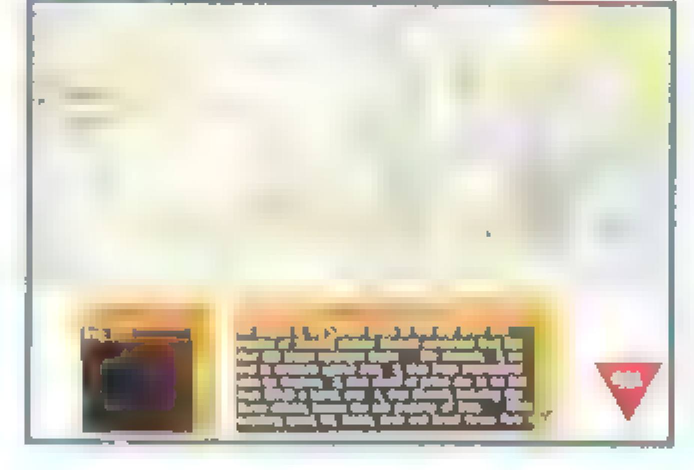
《捍衛雄鷹 3.0》中，將雷達眞實度開到最高也只有三種模式，在《重返巴格達》中則對空有 RWS、TWS、ACM、STT、SAM 五種模式，對地則有 GM、FTT、GMTI、GMTT四種模式，更不要提再加上各種武器所配合上的抬頭顯示器光網模式了。這是模擬飛行遊戲界第一次有一個模擬飛行遊戲，眞實地模擬飛行員在飛行戰鬥機時所要負擔的工作量，對筆者而言對此評價相當之高，但是想必會對模擬飛行遊戲入門的新手造成相當之困擾。



遊戲內容所要出的任務是依在波灣戰爭中一名F-16C戰鬥機飛行員所會出到的任務設計而成，包括精密地炸、獵殺飛雲飛彈、禁飛區米格獵殺等等，但是任務內容是固定的，並且無劇情性，類似《歐洲先進戰鬥機》，在遊戲中並沒有附上任務編輯器。再加上遊戲並沒有提供連線功能，所以在遊戲變化性上顯得較爲不足。



其他還有比較不足的點則是遊戲中玩者與戰場的互動性方面。我們知道，波灣戰爭是爲一聯軍作戰的區域戰爭，在其中聯軍所投下的彈藥、所執行任務的次數均相當的可觀，甚至還曾經發生過誤擊友機的事件，可見在當時有限的空域上是多麼的擁擠。但是在《重返巴格達》中整個空域除了偶而可見的敵機之外，全程飛行完全沒有友機！當然，也就沒有任何語音音效的表現了（相關資料均以聯合戰術顯示幕或



是資料鏈顯示幕以文字來顯現）。這點不但是在現今模擬飛行遊戲界是很少見的，而且可以說是落後遊戲設計理念數年之遙。

總而言之，MSI公司在模擬飛行界之處女作《重返巴格達》之表現，可以說是做出了一個很好的「模擬飛行」遊戲，但是並沒有做好一個模擬飛行「遊戲」。雖然在遊戲中有著這麼多缺點，但是他在雷達模式、區域地貌、以及 F-16 航太動力特性上之眞實模擬，讓筆者優遊其中而無視於其不足之處。甚至筆者在空軍服役即將去美國接收 F-16A/B MLU 的朋友，也對這套軟體具有相當的興趣（其已具有 F-16 模擬器之飛行經驗）。《重





返巴格達》可以說是讓筆者等待半年之久的大作，其雖然不盡完美，但其中筆者所提到之優秀部份，亦可以說是爲個人電腦上之模擬飛行遊戲立下了新的里程碑。

群英會審 VER 2.1



MSI 以樸實、嚴謹的態度所製作出的模擬飛行遊戲，在費盡心血的資料考據工作後，遊戲所呈現出的眞實性不容忽視，唯較忽略遊戲的娛樂性，是較爲可惜的一點。



86

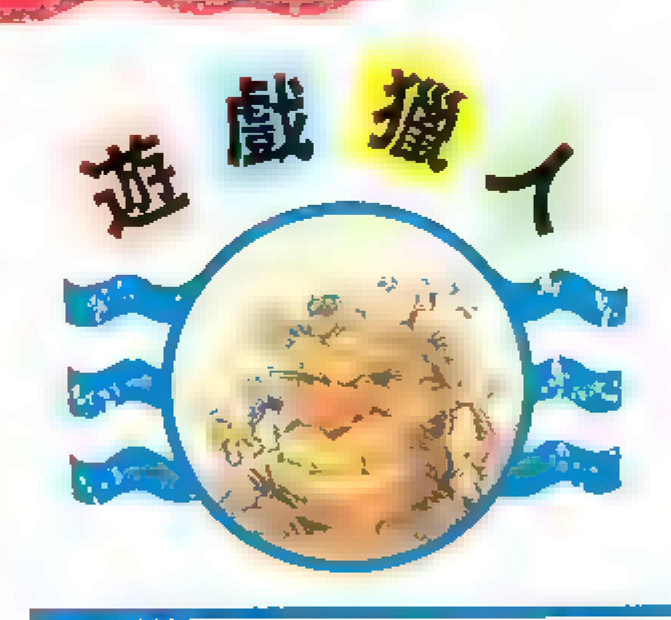
在擬眞度方面的表現實在可圈可點，但因配備需求甚刻，導致許多玩家與其失之交臂，若能取得畫面與速度之平衡點，則佳惠衆多玩家，遊戲本身的變化性缺缺，也是此 Game 較弱的一環。

85

模擬 F-16 戰機的模擬飛行遊戲，相當確實地模擬 F-16 的特性及操控模式，但因太注重眞實性，反而忽略了遊戲性，使得遊戲顯得頗爲生硬，不太適合初學的新手。

設計公司：MSI
發行公司：憶弘國際
遊戲類型：飛行模擬
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：P-75
記憶體：16MB
支援音效：S/M/A/G
顯示模示：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：1800 元
測試配備：P-166、32MB RAM Tri64t、SB16 PNP、6 × CD-ROM

REVIEWS



本文作者／DR.JONE

因為某項原因，你駕駛的太空艇墜落於某星球上。屋漏偏逢連夜雨，你遭到一群不明身份的異星人追擊，所幸及時出現的異形朋友解救你的難題。而現在為了要返回太空母艦，最有希望也是唯一的機會，就是和你的異形朋友合力抵抗這些殘忍兇悍的生化機器人。



自從 DOOM 與鬼屋魔影 ALONE IN DARK 引發電腦遊戲界無法抗拒的風潮， 3D 遊戲便一直在排行榜佔有不可抹滅的地位， 3D 動作、 3D 射擊、 3D 冒險等…總類繁多，也因而市面上的 3D 遊戲多的有如過江之鯽，其中許多拙劣產品的推出根本是令人感到了無新意，甚至是侮辱消費者的智力和品味；不過也有一些好作品如 DARK FORCE 、QUAKE 等，都是難得的佳作。而由 ARGONAUT 製作， PHILIPS 發行的 ALIEN ODYSSEY ，這部也是近期 3D 動作冒險遊戲中表現水準以上的作品。





當筆者第一次接觸到 ALIEN ODYSSEY 這個遊戲時，大腦的直覺反射印象，這個遊戲為 STAR WAR-REBEL 和





ALONE IN DARK 的翻版，不過當筆者再深入接觸時，發現到這是一個不錯的作品，遊戲中可不時發現到一些新意，和同時期的 TIME COMMANDO 有著異曲同工之處。從一開始的片頭展示畫面就顯出 ARGONAUT 製作小組的用心和野心，短短數分鐘的開頭動畫便將故事大綱作了完整清楚介紹。再用精彩的運鏡、緊湊的分鏡畫面和恰如其份的 HARD ROCK 配樂，交織成一幕幕工作人員與遊戲內容簡介影片，絕對讓你大呼過癮，好似欣賞一部刺激的 SF 電影一般意猶未盡。

第一關簡直是 REBEL Ⅱ 的翻版，主角騎著一輛如 STAR WAR 中的太空摩托車，在森林中展開一場飛車追逐戰，不過令人遺憾的是所有的路線是固定的，並非多重路線或自由路線的設計，敵人的攻擊路線和方法也都是固定的。只不過在快速的畫面捲動，和敵人猛烈的攻擊之下，

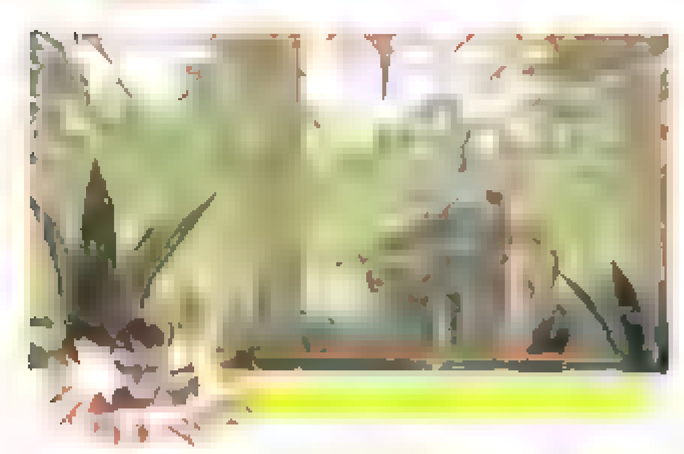


想輕鬆過關那可就大錯特錯了。低解析度的畫面，在美工人員細心處理與高速激烈的戰鬥之下，就那麼不被注意了。戰鬥中，你將不是孤軍奮戰，那位異星人 GAAN 會不時出現助你"一臂之力"（其實 GAAN 簡直是檔路，因為不但要時時注意炸彈攻擊，反擊時，要小心翼翼地避開 GAAN 。不然可能會成為你的



槍下魂，然後就 GAME OVER 了。哪有時間反擊敵人，不被打到就很萬幸了，也因如此筆者也著實挨了不少的砲彈。）如果你認爲只要一味地閃躲就能過關的話。那這個如意算盤可就打錯了。你必須擊落固定數量的敵人。才可順利過關，不然就陷入場景一直重複的「迴圈」中。





當你順利和同伴通過森林追逐戰的考驗，那將準備進入遊戲的重心－ 3D 冒險，這時將發覺到現場環境構成，就似鬼屋魔影的畫面構成，多部攝影機自動變換視角。遊戲一開始擁有一把雷射槍，你將靠著這把槍開始那漫長且危機四伏的冒險，在沿路上也會拾獲各項物品。這些物品對於冒險將會有很大的助益。在 ALIEN ODYSSEY 中，並沒有



複雜的迷宮設計，而各項「謎題」難度也不高，不過必須完成某事件或進入某房間才能繼續遊戲壞敵方的設施，以利遊戲進行。而遊戲沿途的電腦，可以幫玩家破壞某些通道，打開某些障礙物及連接其它通道，所以必須嘗試各種可能的方法，玩者將有破壞遊戲內設計 120 個設施的驚奇之行。敵人方面倒也並不特別難纏，只不過必需了解武力並非唯一的途逕。値得一提的是，當玩家每破壞一項重要物品或發現重要場景、狀況，將有一段動畫或語音來交待劇情，讓玩家更融入其中。

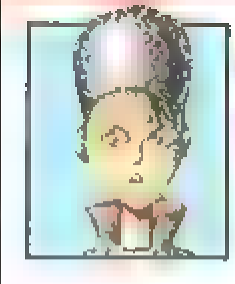


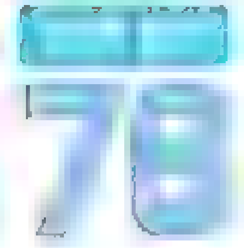
低解析的畫面處理，和攝影的多視角變換，似乎會影響遊戲的進行，因爲有時會無法發現周圍情況，而莫名其妙陷入危機中。有時也會因爲如此，較難發現某項機關。主角所擁有的生命値上限値爲 100% ，所以沿途必須「努力」地補血，不然你可能會面臨大量失血的危機（筆者曾用 FPE 嘗試修改，竟然無法鎖定生命値，所以，還是得靠自己的浴血奮戰了）。而操控方面，可以用搖桿、滑鼠與鍵盤。在速度較慢的機器上，筆者建議玩家使用滑鼠和鍵盤操控，因爲這個遊戲在 486 級的電腦會出現跳格的現象，如果使用搖桿可能會造成更嚴重的跳格現象發生，而且會影響遊戲的進行。鍵盤的操控設計似乎還可以加強，整體感覺並不流暢。音樂方面感覺平平，有些虎頭蛇尾，不過倒也中規中矩，和遊戲整體配合度還不錯。



對於 ALIEN ODYSSEY 評論了不少缺點，不過這套遊戲還是有十足的娛樂性和遊戲性，因爲縱使一套經典作品還是會有其缺點，但是瑕不掩瑜，它還是一套不錯的遊戲，筆者希望下次能見到 ARGONAUT 製作更好的遊戲。

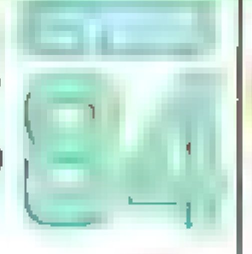
群英會審 VER 2.1



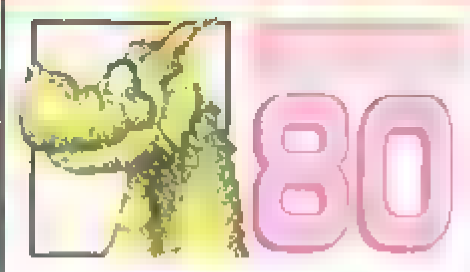


78





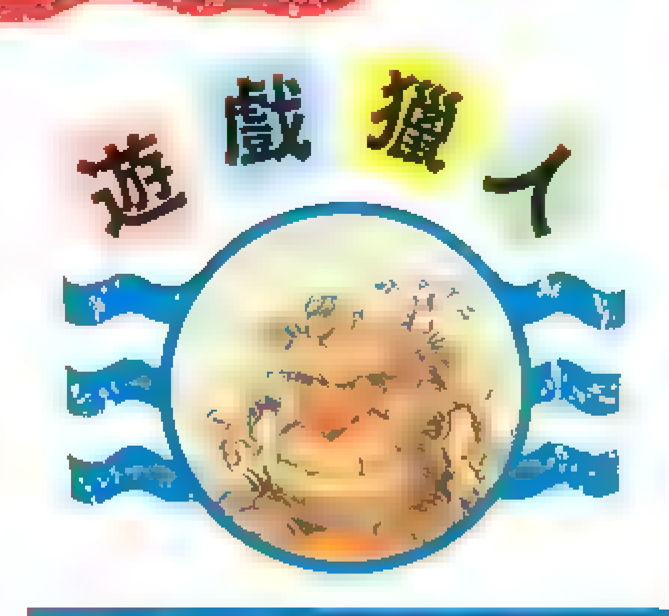
84



80

低解析度的 3D 立體動作冒險遊戲，遊戲畫面時常會模糊不清，影響到遊戲的進行，另外在操作介面的表現上，設計得不是很好，影響了遊戲整體的表現。	畫面的處理有一定的水準，不論是運鏡、分鏡的技巧或是遊戲畫面的繪製，所呈現的效果都相當精彩，若能在操控方面加以改進，遊戲將更趨完美。	融合了動作及射擊成份的動作冒險遊戲，頗類似鬼屋魔影的外星版；在低解析的畫面之下，表現並不算很理想，不過因爲具有不少新奇的點子，使得遊戲仍具有相當的娛樂性。

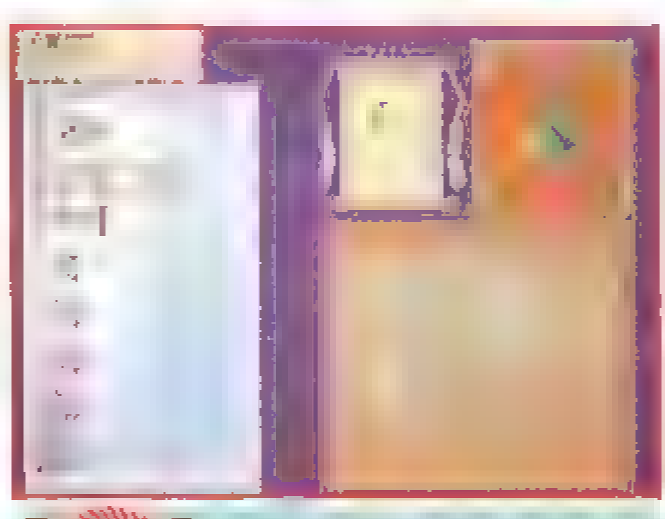
國外發行	PHILIPS
國內代理	寶麗金
遊戲類型	動作冒險
發行版本	光碟版
使用平台	DOS
適用機型	486DX2-66
記憶體	8MB
支援音效	S
顯示模式	VGA
操作界面	K/M/J
密碼保護	無
遊戲售價	850 元
測試配備	P-200 、96MB RAM、MGA 8MB W-RAM VGA CARD 、 8XCD-ROM、SB 16 PnP + SC 88 、 MICROSOFT 3D PRO

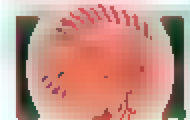




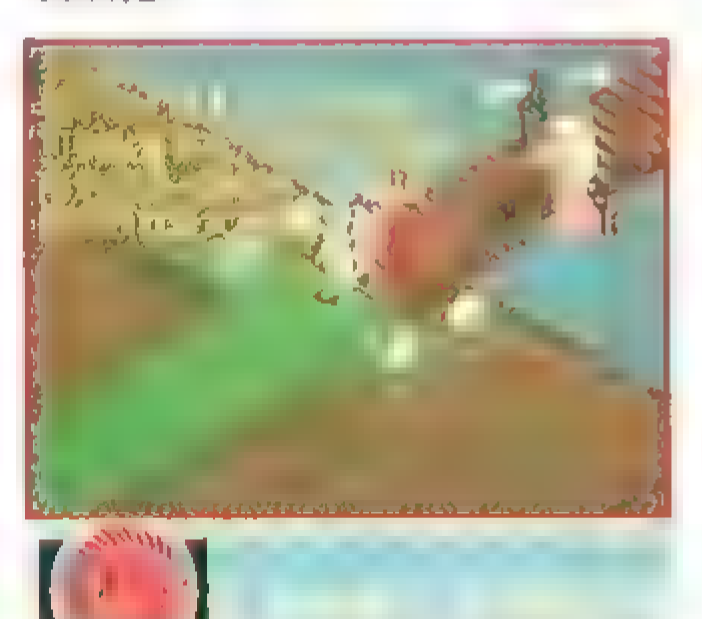
本文作者／ALEX

武俠小說之所以吸引人，大抵是由於武俠世界中那股濃得化不開的恩怨情愁所致。在這個沒有律法的世界中，作者所建構的人物通常都以各式高超的武功解決各種紛爭，尤有甚者，武林至尊的權力慾望更往往是導致江湖失序的導火線。由此，小說人物的性格也就呼之欲出，善中有惡，惡中有善。極奸至惡之人也時而流露善念，而純良積善之士也難掩出自「本我」的小奸小惡。這種人性的眞實面向，不正反應了眞實的人生嗎？





將各家武俠小說搬上大銀幕或製成電視劇的實例已不勝枚舉，然而，聲光科技或可將文字的描述表現得更爲具象化，但終究表達不了文字的刻劃入微和含蓄之美。近幾年將武俠小說改編而搬上電腦遊戲的前例亦所在多有，其成績表現在玩家心中想必已有定論。那麼，今番由歡樂盒出品的「絕代雙驕」又是何等景況呢？首先，玩家若是沒有看過原著小說或戲劇，而希望能由遊戲中一窺「絕代雙驕」的俠義情仇，那就有點緣木求魚了。並非遊戲的表現導致原味盡失，而是劇情的編排似乎是站在「玩家大概都已經知道劇情」的假設上，使得遊戲情節的銜接顯得突兀。尤其是有幾段擷取自同名電影的片段動畫，更是硬生生的突顯了這項缺憾。



由於遊戲和電影結合，於是遊戲中的人物皆直接貼上電影演員的大頭照，這個手法頗爲新鮮有趣。遊戲中的城鎮也算豐富，唯獨在場景的設計手法上較不獲草民認同。不知道是否受到「都市計畫」的影響，各城鎮的建築物和道路幾乎完全一個樣，連城鎮中的水井也都開鑿在同樣的位置。遊戲都在大場景上進行，所以連接各城鎮的重責大任就落在爲數衆多的森林和谷地，但是，這衆多的森林也只是衆多的複製品而已，所不同者，只在於森林的出入口位置。這算不算是…偷懶？

遊戲中存有幾處仁智互見的特點，有的地點必須和特定的人物同行才會有事件發生，而有的地方則是必須有四個人結伴才會有下文。在找對同伴之前，玩家或許已經搜索枯腸老半天，甚至認定「西線無戰事」而終止再嘗試了。遊戲中也有多處需要玩者作出抉擇的關鍵點，選擇不同的路線會導致不同的結局，甚至還會影響遊戲結束時的動畫，在這方面，企劃確是花過一番心思。讓人感到棘手的是在作出抉擇之後，猶不敢確定所選的路線是否能夠「破」得最徹底，而在回頭進行其他路線時，遊戲的耐玩性目標也就達成了。何況，遊戲還備有不一樣的結局侍候著呢。

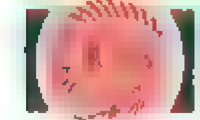




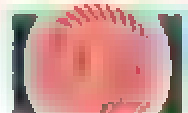
由於遊戲中設定了幾十個旗標，所以隨著遊戲的結束，程式會自動幫玩家合計出「事件完成

率」。因爲有上述的路線之分，部份的事件勢必無法達成，而不同的路線所能獲致的完成率也會有所差異。奉勸玩家可別死心眼的非把完成率「搞」到百分之百不可，即使把電腦砸個稀爛，那也是「嘸可能的代誌」！

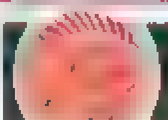
談到遊戲的戰鬥系統，那就有點傷感情啦。玩過「仙劍奇俠傳」的玩家相信會感到眼熟才是，即連部份的法術效果也有雷同之處。這倒不打緊，吸取他人的經驗和長處加以「發揚光大」不失爲好方法。只是，在這款遊戲中，戰鬥卻形同虛設，絲毫引不起任何「快感」。草民於遊戲終了時，驚覺自己竟然從未使用過任何藥物，裝備則在各處森林裡垂手可得，那又何須上武器店購買，或往旅店住宿以恢復體力呢？如此一來，則遊戲中的武器店和旅店豈不都是虛晃一招？

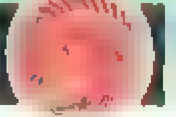
關上電腦翻開遊戲手册時，實在忍不住扼腕嘆息。可惜啊可惜…遊戲裡的武器、防具和各式道具確實設計得很講究，但因戰鬥系統難度偏低之故，使得這一些精心設計的利器失色許多。如果將敵人和怪物的生命值與攻擊力設定高一些，促使這些道具能派上用場，也使戰鬥保有相當的難度和刺激，那麼，草民對這款遊戲的評價必然會改觀。走筆至此，不禁感到這個部份的設計頗有大費周章，虛張聲勢的遺憾。

遊戲的背景音樂表現不俗，可惜未能聆聽遊戲的音效，是以不敢置評。遊戲在安裝時有音樂相伴，尚不致感到不耐（安裝時間蠻長的），而安裝完後，程式會自動偵測音效卡，只要程式「一言定江山」之後，玩家可就無能置喙了，因爲遊戲並未提供可供玩家自行設定或更改音效的檔案。草民於修改 DMA 和 IRQ 再試兩次之後，也只好被迫棄械投降了。

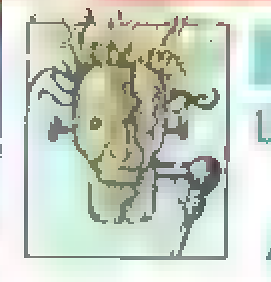



遊戲世界本就無性別之分，然事實顯示，女性的遊戲人口在量上尚處於「弱勢族群」的階段。以女性的觀點來參與遊戲或可消彌目前充滿陽剛的「肅殺」之氣，但更重要的是，針對這款遊戲的女程式設計師，玩家當不吝給予掌聲鼓勵打氣。唯爲免陷入「性別歧視」的巢臼，出於善意的

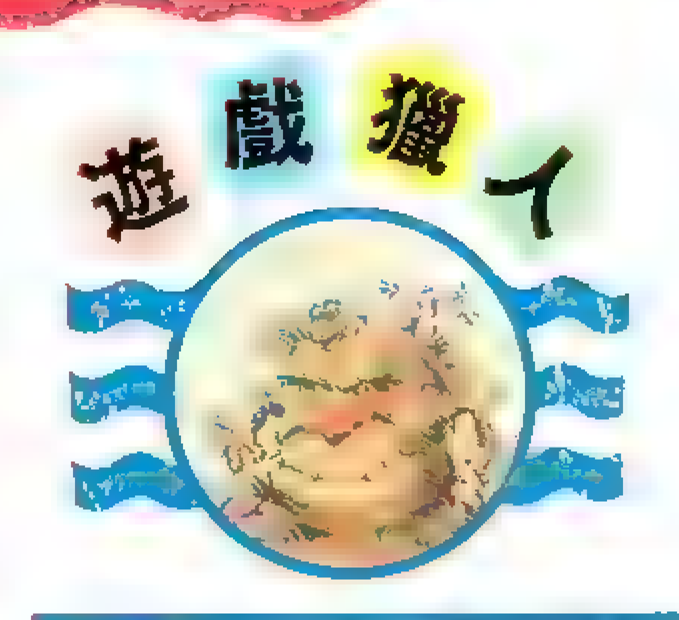
建言也許更能激發這些女性的遊戲創作者，在處身於男性「叢林」之中的鬥志吧 ?!

群英會審 VER 2.1

	 75	
要把武俠小說中的故事情節及壯麗的山川河流，透過電腦遊戲來展現其特色本就非易事，因此在遊戲中的美工效果也就情有可原，在背景音樂裏可以看出是下了不少心思！	程式設計的部份做得並不理想，在不同機種的電腦上，執行的速度然一樣的～慢，使得CYBER原本充滿興致的想玩上一玩，但一瞧如此緩慢的讀取速度，實在讓人大失所望啊！	以武俠小說「絕代雙驕」改編的同名RPG，採取多路線及多結局的方式，使得耐玩性有所提升；不過在其它方面則較同類型的其它遊戲失色，未能表現出原作的精華所在。

設計公司：歡樂盒
發行公司：歡樂盒
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟 × 2
使用平台：DOS
使用機型： 386 DX33 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：880 元
測試配備：P-100 、 16MB RAM 、 AWE32 、 6 × CD-ROM

REVIEWS



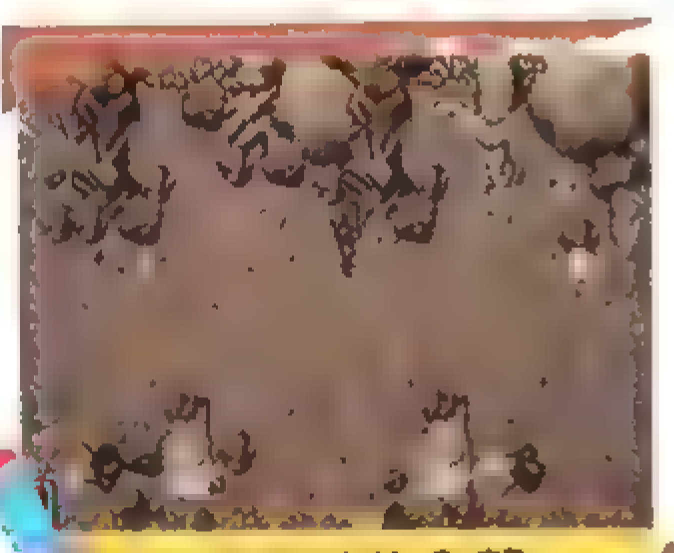
本文作者／無責任天使




這就是神殿遺跡的入口

在灰暗的小木屋裡，四位騎士正在討論如何爲了被黑暗騎士打到全軍覆沒的騎士團報仇，而他們四個正是這場戰役中僅存下來最後的騎士。他們討論的結果發現，可能是教皇黨所設計的陰謀。正當此時，教廷的審判官－尼克德斯領著一群衛兵衝了進來，雙方隨後及展開了一場戰鬥。結果兩騎士陣亡，兩名昏迷…以上即是神劍傳說 2 的序幕，而玩者就是扮演那兩騎士中的一名。這個遊戲的風格是個蠻接近“創世紀 7”的角色扮演遊戲。其遊戲的劇情也不同於一般“殺魔王”或是“復仇記”等等之類的八股劇情，而是加入了宗教鬥爭以及一些野心宗教家及教廷的黑暗面，這些劇情以及故事背景的取材在大多數的國產遊戲中是蠻少見的，也使得這個遊戲格外的不同。


地下迷宮的內部，繪製的有點單調。


神殿遺跡的內部。

我們先由這個遊戲的戰鬥部分看起。戰鬥是直接發生在地圖上的，也就是說怪物會直接出現在移動地圖上。若玩者不想練功的話，也可以刻意的去避開戰鬥的發生。要開始戰鬥時，玩者要先啓動戰鬥模式，然後才正式開始攻擊，而整個戰鬥也是以及時的方式來進行，每個角色在戰鬥中都有其行動值（ step ），每作一個動作都會消耗一點行動值，在每消耗完一次行動值後會補一點血。這個構想是不錯，可是在某些時候卻會讓人哭笑不得。舉例來說，在主角一個人的時候還沒什麼問題，變有個人時問題就來了。當主角一人時行動值用完時還是換主角，當第二人加入戰鬥時候就比較麻煩了，首先主角的行動值用完了，攻擊會切換到第二人（主角此時爲自動攻擊，不會站著不動），再把第二人的行動值用完後才再把攻擊權切換到主角上，反覆如此。當然玩者也可以使用切換角色的功能來達到操縱任意角色的目的。不過各位想想看即時遊戲最重要的是什麼？沒錯，就是時間，當主角快沒血時，行動值又用完了，切


這就是主角蓋維爾的玉照。


主角會自動去對話目標的身旁進行對話。

換到第二人，而玩者還要花時間按 HOT KEY 切換角色，這時主角搞不好早就被打死了（不要笑，筆者就常遇到這種狀況）。

在前面我說過這是一個類似"創世紀 7"的遊戲，其操作也與"創 7"類似；滑鼠左鍵是開門、開寶箱、坐下、交談…等等。不過呢此遊戲也多了一個"創 7"所沒有的主選單的圖像（ICON）。這個圖像位於畫面左下角，對它點兩下之後它會開出次圖像，在次圖像又中有次次圖像。而這些圖像與 windows 的圖像一樣可以任意移動位置，不過遊戲中卻沒有重整圖像的功能。以致玩者在對圖像點兩下時常常會不小心變成"拖曳"的動作，最後把畫面弄的亂七八糟的。幸好遊戲中有提供熱鍵，不然玩者在找圖像時主角可能已經掛了。

遊戲地圖與劇情都是採開放式的，也就是說玩者不需要照著劇情走。例如說玩者同時打聽到 A 與 B 事件，玩者可以先解決 B 再解決 A，反之，先 A 再 B 也行。整個遊戲地圖很廣闊，走起來蠻累人的。遊戲中也提供了馬車代步的功能，可省去玩者四處奔波的麻煩。遊戲中的地下迷宮可說是相當麻煩的，迷宮設計的還蠻複雜的，最嚴重的是遊戲中沒有自動繪圖功能，玩者要靠記憶或自己畫地圖來慢慢找出路。


主角所喜歡的女人，結果…

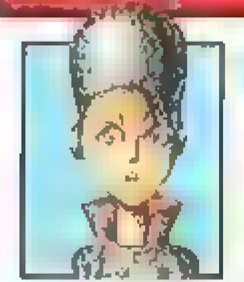
遊戲中的圖形看起來還算可以。第一眼看到這個遊戲時，好像看到了"創 X 記 7"，不過有些地圖元素看起真的是蠻像的，大概是有"參考"過吧。其他部分也還好，就是色盤調的太艷了，好像不太適合這個灰暗的世界，人物的大頭畫的不錯，很有自己的風格。

縱觀這個遊戲看來，可以說是一個還不錯的遊戲。就音樂、畫面、劇情等方面都有一定的成績。可惜它的操作介面設計的是稍微"麻煩"了一點，如果能再簡化那就更好了。當筆者在測試的時候，也發現一個不是問題的問題，就是遊戲中對於名詞的文字沒有統一。例如哈次比克→漢次比克，又組織→組合，說實在的筆者也不知道哪一個是對的。希望製作小組能改善這些小缺點，也希望他們的下一個作品能更好。


遊戲中若怕迷路，可到商店買地圖

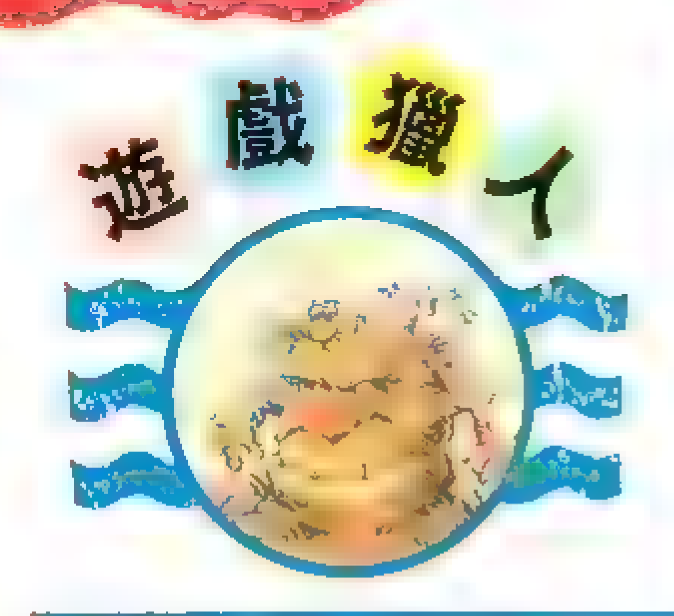

地圖中也會出現別人的叫罵聲。



  COWBOY 79	 75	 78
開放式的遊戲劇情，玩家可不必拘泥在必須先解決 A 再 B 的直線進行方式，戰鬥部分可選擇要不要進行戰鬥，而非傳統的採地雷方式，大致上整體表現良好，是個不錯的遊戲。	跳脫傳統 RPG 遊戲的巢臼，以宗教的黑暗面為背景題裁所設計的遊戲；在風格方面的刻畫頗能符合該時代，配樂的部份也相當適切，開放式的進行方式，讓玩家有更高的自由度。	以中古世紀為背景的 RPG，畫面上表現得相當出色，巨大的人頭像將人物的造型表現無遺；劇情頗有創意，但操作上則不太順手，使得遊戲性略為降低。

設計公司：歡樂盒
發行公司：歡樂盒
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 DX33 以上
記憶體：4MB
支援音效：S/M
顯示模示：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：720 元
測試配備：P-90、32MB RAM、S3 868 2MB RAM、AWE32、4xCD-ROM

REVIEWS



本文作者／陳俊弘





說實在的，當這個遊戲被改版發行時，筆者還蠻訝異的，畢竟這是一個近四年前的老遊戲了。不過這遊戲在當年的9801上，可是一個響叮噹的作品，而筆者前陣子遊日時，在電腦店中的架上仍能看見這款遊戲的蹤跡。

「沈默的艦隊」改編自日本名漫畫家川口開治先生的同名作品，內容敘述一艘叛逃的日本核子潛艦，為宣揚「政軍分離」的理念而在大洋中，與前來獵殺的軍隊對抗的情節。其中氣勢之磅礴、情節之扣人心懸自不在話下，沒見識過的讀者不妨買來翻翻，國內的尖端出版社有發行中文版本。

「沈默的艦隊」遊戲版本的製作方式，是將其變成一個潛艦模擬遊戲。內容擷取了原作中從「大和號」叛逃的開始，一直到大和號進入在橫須賀海域中的「南極星號」中進行補給為止。這段劇情在遊戲中被分成了 11 個任務，玩者的目的是操作「大和號」，完成每一項任務中的要求。上述的十一項任務是採連續進行的方式，玩者也可以獨立的挑出其中任一項任務來進行。整個遊戲就只有上述的內容，就豐富性和耐玩度來說，「沈默的艦隊」的確是稍嫌薄弱了些。



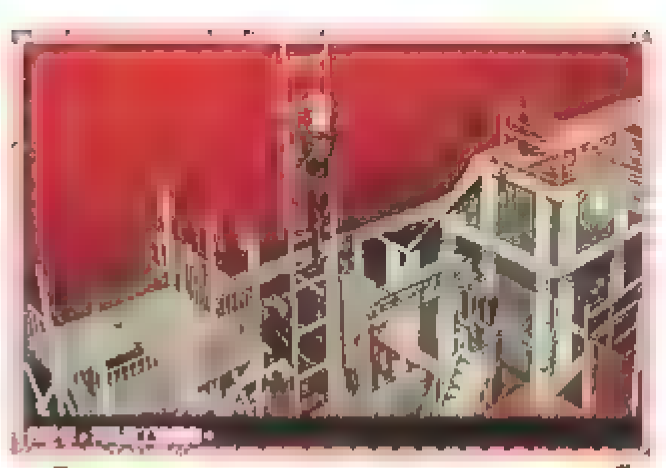
既然是潛艦模擬遊戲，那麼我們還是得看看「沈默的艦隊」的擬真度如何。「沈默的艦隊」讓玩者以「艦長模式」、「副艦長模式」、「航海長模式」、「水雷長模式」及「操舵手模式」五種模式來進行遊戲。玩者主要控制了聲納、航行及武器控管，與其它潛艦模擬遊戲相去不遠。

遊戲的進行都在一個畫面中處理完成。在畫面左方的一大塊平面顯示儀是顯示「大和號」及其它相關船隻的區域，但是由於縮放的段數不足，所以常常會發生不易判斷的情況。尤其是不論在說明書中、或是遊戲畫面上都未交代比例尺的數字，所以讓玩者難以馬上推算潛艦之間的距離。此外光靠遊戲中的地圖顯示，讓對地理不熟悉的人也很難了解目前所在位置。在日本原版的遊戲中附有一份製作相當精細的航海圖，而中文版可能是礙於經費不足而沒有附入，算是蠻可惜的一件事。







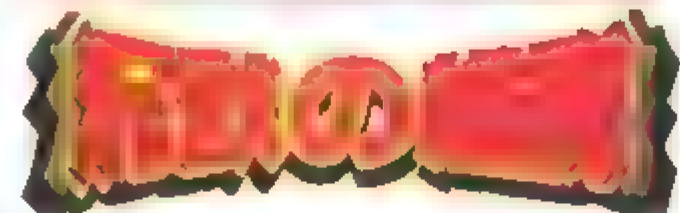




原本要看看「沈默的艦隊」的模擬性如何，但一見到遊戲中沒有「變溫層」的設計概念，心就已經涼了一半。熟玩潛艦模擬遊戲的人都知道，「變溫層」對於潛艦作戰來說，是一個相當重要的因素。而聲納的設計也沒有什麼特長，玩者只要適時的放出拖曳聲納，訊息就會源源不斷的進來，完全不需要分析的工作。

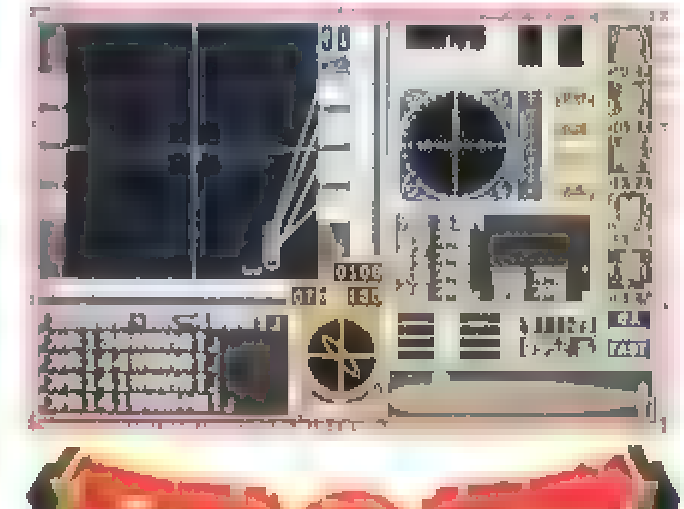
雖說有上述的缺點，「沈默的艦隊」在潛艦操控的設計上倒有不錯的表現。在「沈默的艦隊」中，玩者對潛艦航行的操控不再只有左舵右舵、或是上升下潛而已，還可以進行潛艦的艦身前後平衡，以及艦身的左右平衡角度。藉由上述的設計，玩者可以進行更細膩的艦身操控。其實在「沈默的艦隊」這個故事中，「大和號」能屢次脫險，主要是靠其艦長海江田優異的操艦技術，而這些更為細緻的設計，使得遊戲更能接近原著。此外，本遊戲中的魚雷設定也頗為豐富，玩者可以在「彈頭」、「誘導」及「探索」三項因素中來作調整，使得在戰術的運用上可以變得比較活潑。





在畫面的表現上，由於是老遊戲一個，所以玩者無須寄望太高，只有 16 色的表現與其它同類型遊戲相比顯然是遜色不少。背景音樂的表現平平， CD 音軌的表現也不出色。音效略嫌單調，而且音量也…蠻嚇人的，通常筆者在進行遊戲時，都會把音效給關掉。「沈默的艦隊」的操作完全使用滑鼠來進行，它的界面設計的相當親善，玩者應該很快就可以進入狀況。不過在高速的機器上，可能對玩者的按鍵較為敏感，在輸入數字的部份不妨以鍵盤來操作。

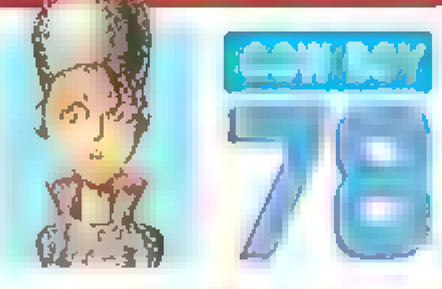
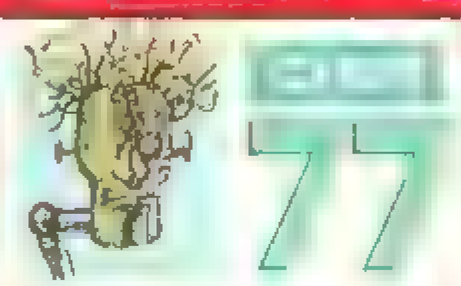
如果單純的以一個潛艦模擬遊戲來評斷「沈默的艦隊」，那麼成績可能不是很好看。不過若換成以一個冒險遊戲的角度來看，那麼「沈默的艦隊」在原著精神的表現相當不錯，玩者可以藉由這個遊戲，來體驗原著中的情節過程。筆者的總結是，單純的





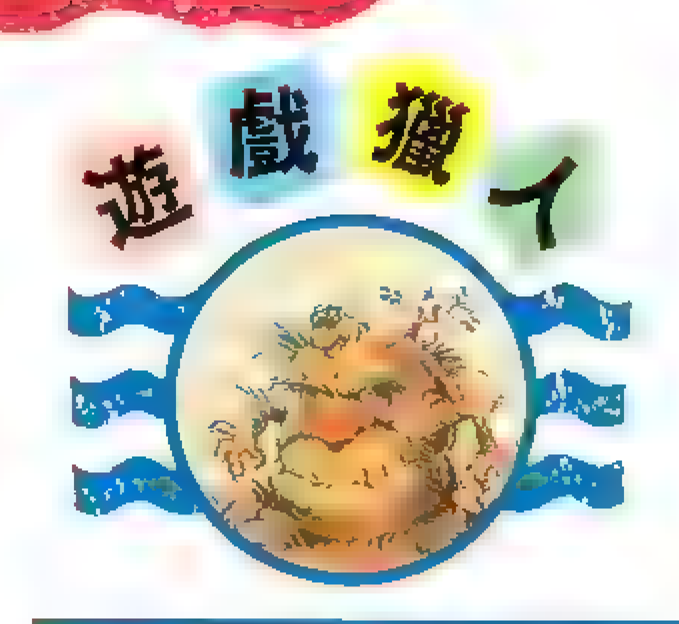
潛艦模擬迷們請略過這個遊戲；而屬於漫畫「沈默的艦隊」的愛好者，如果不在乎這是個老遊戲的話，不妨買一套回去珍藏著。

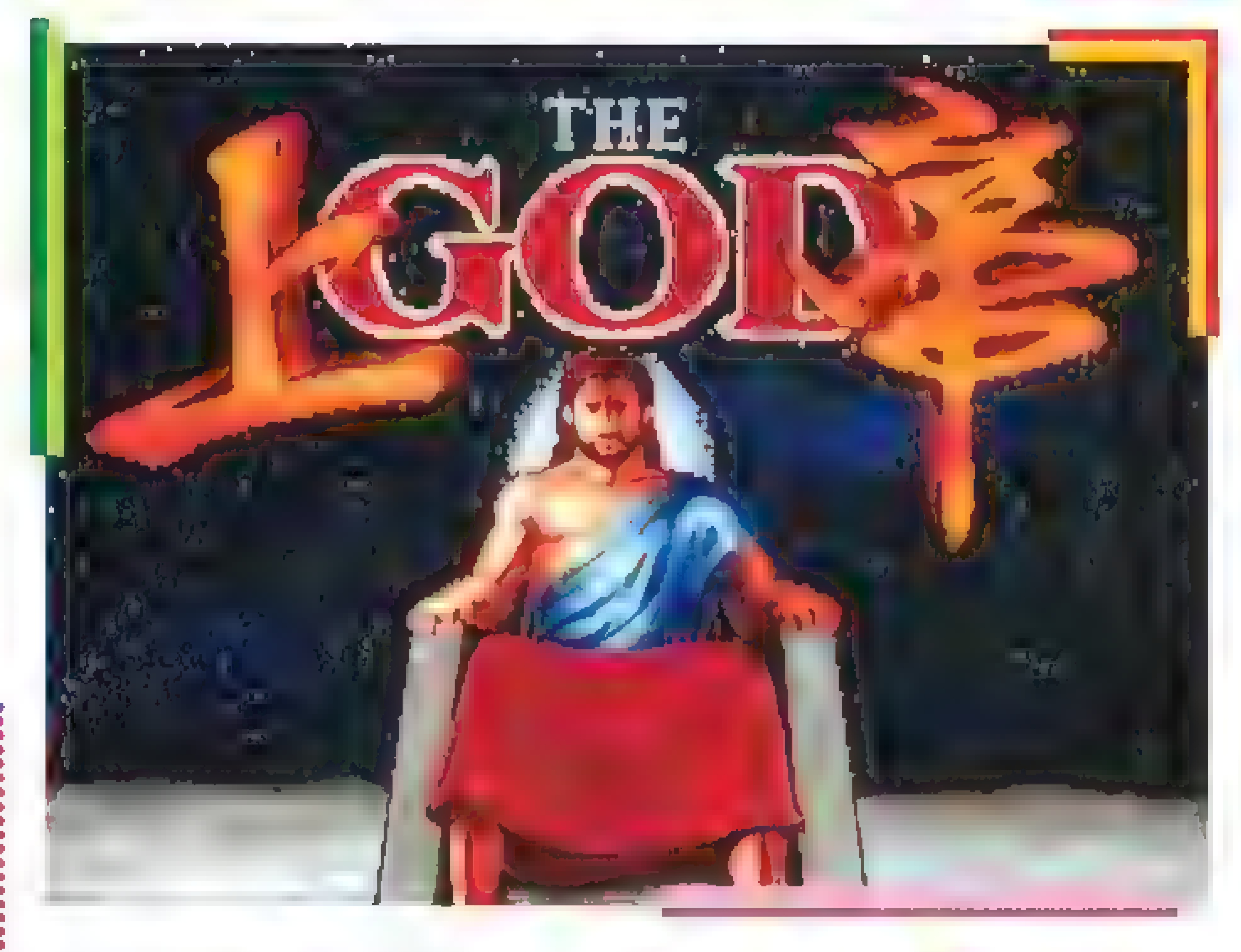
群英會審 VER 2.1

		
就潛艦模擬遊戲而言，"沈"的擬真度並不算好，而遊戲中在音樂音效以及美術方面的表現上也都平平，不過由於這是一套多年前的老遊戲了，這些方面也就不用太苛求了。	以著名漫畫為腳本所製作的模擬遊戲，在劇情的呈現上可說是相當忠於原著，但模擬方面的功夫可就有點粗製了，對喜好潛艦模擬的老手，在此遊戲中恐難一展長才。	以日本著名漫畫所改編的同名潛艇模擬遊戲，頗忠實地呈現漫畫中的情節，但在真實度上就比不上歐美的潛艇模擬遊戲，聲光效果也略遜一籌。

國外發行：GAM
國內代理：華義國際
遊戲類型：潛艇模擬
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：700 元
測試配備：P-120、16MB RAM、S3 968 2MB RAM、SB 16、4X CD-ROM

REVIEWS



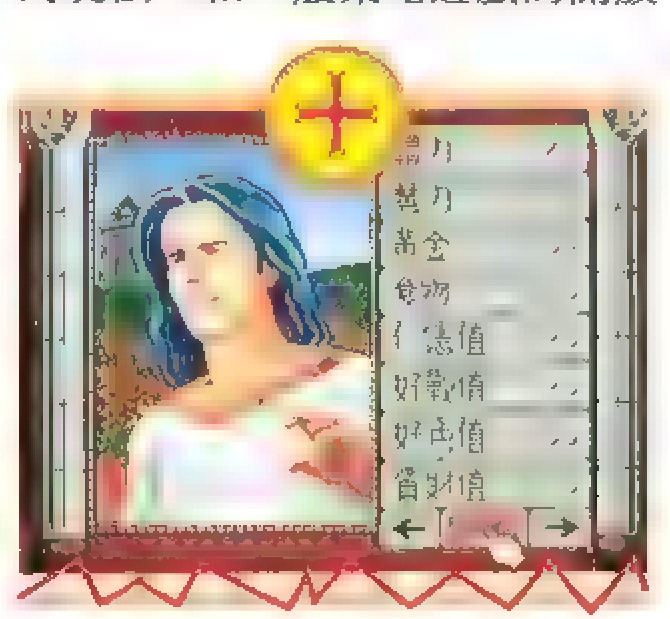


本文作者／LCJ

在阿姆魯大陸上，統治世界的上帝任期只有一千年，任期滿了後，就必須再從衆神中選出一個繼任者，來繼續統治阿姆魯大陸。今年又到了該改選新上帝的時候了，今年的參賽者共有愛神、戰神、美神、魔神、死神、財神、貪神等七位，只要能夠成爲大陸上唯一被信奉的天神，那麼就能成爲新的上帝，統治整個大陸一千年。



以上就是《上帝》的遊戲背景。在遊戲中，玩家必須善用所選擇的天神的特長，使用各種手段來傳教，只要能夠讓場景中所有城鎮的人民都信奉您，那麼就可以晉級下一關，只要能夠順利通過二十關的考驗，就可以坐上上帝的寶座了。這種條件關卡式的玩法，和一般策略遊戲的開放式玩法並不相同，反倒與牛蛙（Bullfrog）的《上帝也抓狂》系列的玩法比較相近。

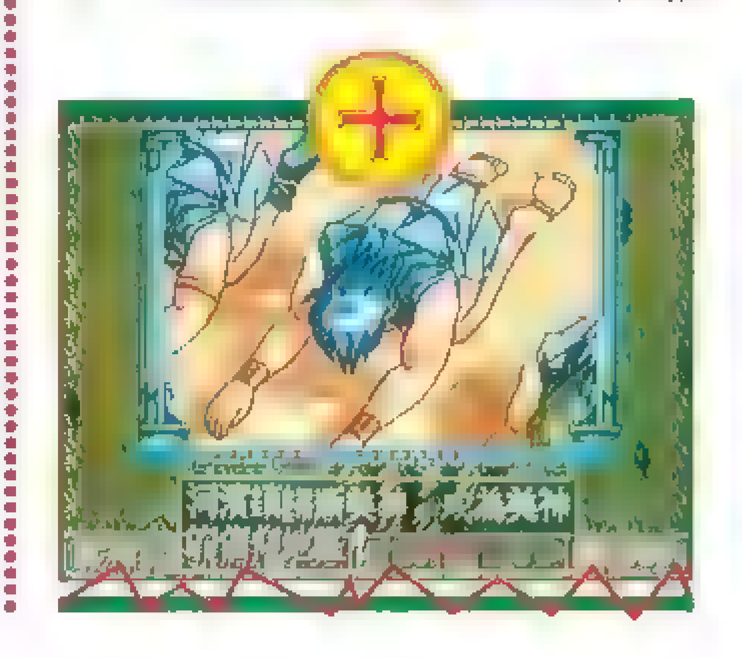




不過這兩者有一個根本上的差異，就是《上帝》中的天神比較有『人性』，《上帝也抓狂》中的天神比較具有絕對的權威。在《上帝》中，玩家所扮演的天神，需要不斷地垂聽民間的疾苦，替子民解決各種千奇百怪的問題，以『搏取』子民的喜愛、敬畏與信仰；然後再藉由子民們所貢獻的金錢、食物或各式的供品，來提升自己的實力、累積向其他地方傳教的本錢。而在《上帝也抓狂》中的天神，只要用盡法術提高自己子民的數目，並減少敵人的子民數目，就可以順利完成任務了。由於《上帝》中的天神是如此地具有人性，所以筆者個人認爲，如果除去魔法的要素之後，這個遊戲倒是比較像在模擬『皇帝』之類，具有絕對權威的人。



本遊戲最具特色的地方，應該就是『條件關卡＋養成＋經營領地』的設計吧？爲了達成『當上上帝』的目標，玩家必須在每一個關卡中培養自己的實力，想辦法獲得更多的經驗值、金錢與糧食，使以後的關卡能夠更順利地進行下去，這和『人物養成』與 RPG 的升級設計，頗有異曲同工之處。在『領地的經營』方面，爲了通過每一關的考驗，玩家必須發揮玩策略遊戲的功力，降低子民對你的不滿，提升他們對你的敬畏與忠誠。由於這不滿度、敬畏度與忠誠度這三者是稍



微呈矛盾關係的，所以如何取得一個平衡點、提升哪一個才是當務之急，就有賴玩家智慧的判斷了。



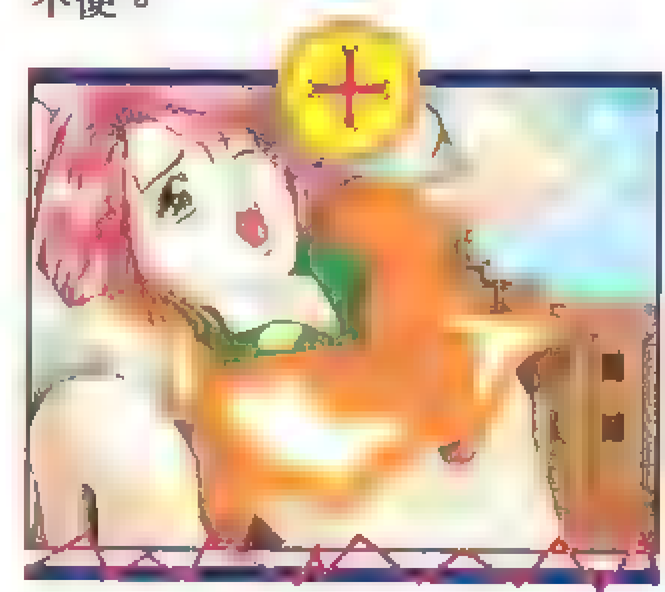
雖然本遊戲的構思滿新穎的，但是也有一些小缺點。其中最主要的問題，就是單調與重複性高。雖然遊戲中共有七位天神可供玩家選擇，但是每一位天神的遊戲模式，其實都是大同小異的；玩家只要掌握該天神的特性，選擇對應的傳教手法，然後到城鎮裡聆聽子民們的心聲（或是幹些燒殺掠奪的勾當），等累積了足夠的資本後，再找其他的天神開刀，相信要完成本遊戲並不難。由於每個天神所採用的策略差異並不大，所以很難讓人有一直玩下去的動力。

另外，本遊戲在設定上也有一些不合理的地方，像是天神的戰鬥能力竟然比不上盜賊，眞不知道這些盜賊到底是何方神聖？而在『下凡巡視』方面沒有次數的限制，使玩家可以對同一個城鎮連續進行多次的掠奪，似乎是有點誇張了。對早期的玩家而言，最麻煩的事就是黃金與 MP 值太少，所以做起事來礙手礙腳；如果太早把這兩樣東西用完了，就必須要花一段時間等它們恢復。（MP 的問題還好解決，黃金就比較麻煩一點，除非一用搶的，不過這樣好像不是個天神的作爲）



在手册方面，《上帝》作得還算不錯，雖然內頁只是黑白印刷的，但是對於指令的內容、物品和魔法的功用與影響，都有相當詳盡的說明；而手册後面的『新手入門』部份，更對剛接觸的玩家有很大的幫助。唯一美中不足的地方，在於後面的密碼表部份；由於密碼表上面未標示行、列，所以會造成玩家在輸入時的不便。

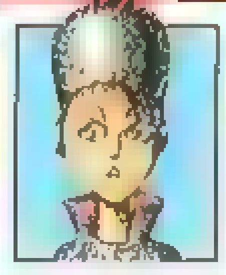
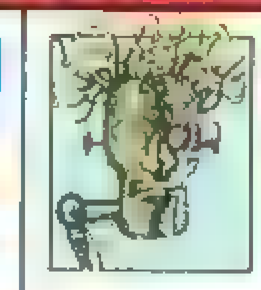




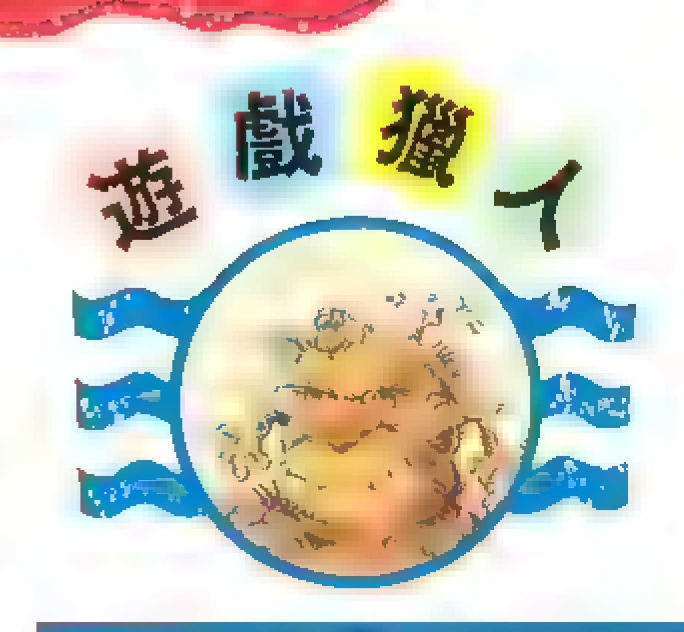
最後，讓我們來看看《上帝》最薄弱的一環－音樂與畫面吧！在音樂方面，筆者覺得似乎有某些地方與《精靈物語》蠻類似的，大概是由同一個人所編寫的吧！在畫面的表現上，筆者覺得似乎只有兩年前國產 RPG 的水準，所以和當前的國內遊戲相較下就遜色多了。雖然策略遊戲比較不注重畫面，但是在業界普遍加強聲光效果之際，如果沒有精美的畫面，是比較難吸引玩家的。

整體而言，雖然《上帝》有著一些小缺點，但是並不會嚴重到影響遊戲的進行，所以還是蠻適合生手級玩家一玩的。如果本遊戲能在聲光效果上再加強，相信將能吸引更多玩家的。

群英會審 VER 2.1

 COWBOY 72	 78	  72
在聲光效果的表現上較國內同期產品爲弱，不過劇本的設定還蠻特別的，多元化的遊戲方式，玩者必須面面俱到才行。	以現今遊戲的聲光效果來瞧上帝這款遊戲，恐怕是難登大雅之堂，雖有新的創意，但卻未能適當的表現，造成遊戲缺乏娛樂性，是較爲可惜之處。	扮演天神管理衆民的遊戲，基本上感覺頗類似牛蛙公司的上帝也抓狂，不過在權威上則較類似一般的君主；畫面效果不甚理想，但遊戲仍有一些可取之處，若有興趣者可以試試。

設計公司：鷹揚
發行公司：鷹揚
發行類型：策略
發行版本：磁片
使用平台：DOS
適用機型：286 以上
記憶體：640KB
支援音效：A/S
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：圖形
使用系統：AMD 5x86-P75、6x CD-ROM、16MB RAM、SB PRO II



本文作者／JEFFRY



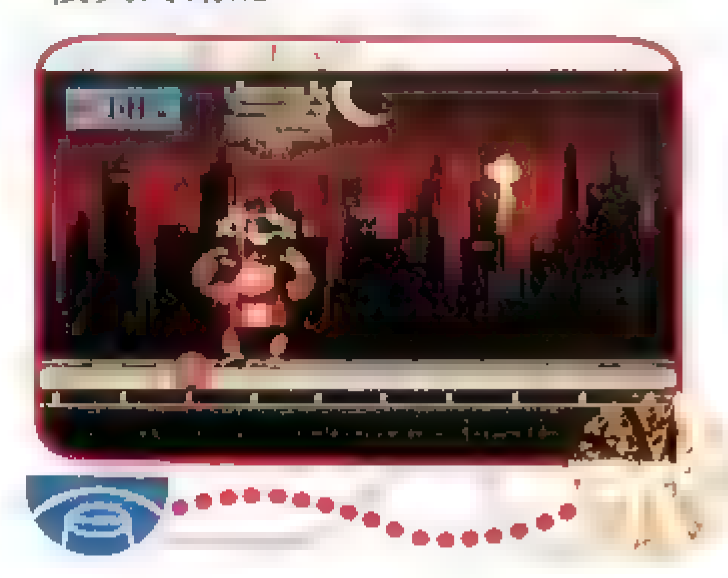


因為電腦硬體的進步，以往較難在電腦上面表現的遊戲類型有逐漸增多的趨勢，其中又以動作與射擊遊戲為其大宗，像是雷射超人或是雷電威龍就是很好的例子，不過在國產遊戲當中，這類型的遊戲仍然還是屬於少數當中的少數，除了跟國內玩家的習慣有關之外，不受遊戲廠商的重視也是原因之一，但是這陣子這樣的情況正在慢慢改變當中，前陣子有邊緣戰區的推出，現在更有灌籃金剛的誕生，動作射擊遊戲似乎已經起死回生了。



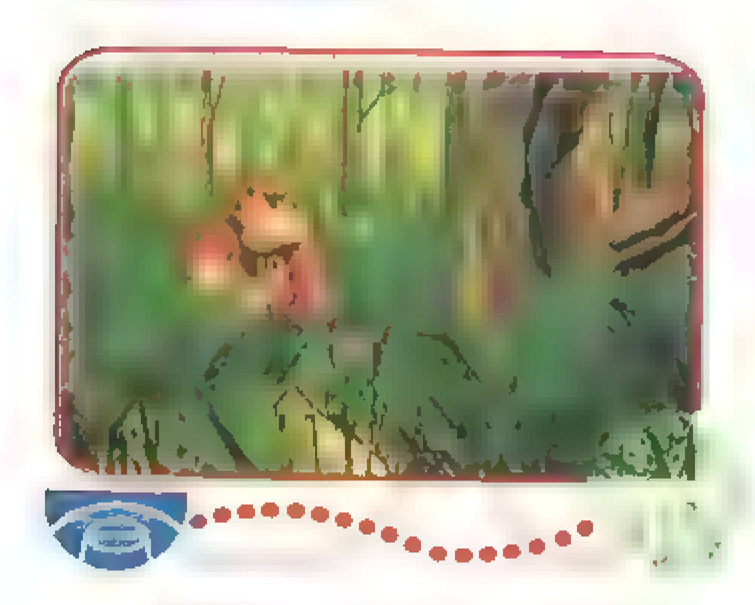
我們的灌籃金剛從小生長在非洲叢林當中，在無意的狀況之下，看見一堆人類不停將球給投入一個奇怪的圓形框框當中，於是牠便偷了那顆球回家，並且在庭院裡頭做了一個同樣的奇怪圓形框框，照著同樣的手法將球給投入那個圓形框框裡面，這讓金剛充滿了從來未曾擁有過的成就感。某一個炎熱的天氣，灌籃金剛照樣在庭院練習著籃球技巧，不過卻便成了獵人眼中的最佳目標，中了陷阱的金剛被載到了一個不知名的城市當中，好巧不巧地天上一道閃電打中了直升機，直升機與鐵籠一起快速地往地面掉落，灌籃金剛得以重獲自由之身。但是當他順利著陸之後，一個完全陌生的城市讓牠害怕不已，為了找到正確的回家路途，金剛展開了一段驚險刺激的冒險旅程。

灌籃金剛是一款標準的傳統橫向動作遊戲，遊戲的目的很簡單，就是要想辦法運用手中的籃球打倒迎面而來的敵人。由於金剛最擅長的就是灌籃，所以唯有施展出灌籃動作才可以傷害到敵人，不過金剛也可以使用旋風攻擊來擒傷敵人，不過在施展出這招旋風攻擊之後，會有幾秒鐘短暫的昏眩狀態發生，要是這個時候有敵人來襲就糟了。除了這兩種方式之外，金剛也可以利用球雨這個道具來打倒畫面當中所有的敵人，或者是找到開鐘這個寶物來讓敵人暫停動作，適當的運用這些技巧對於完成遊戲將會有很大的幫助。

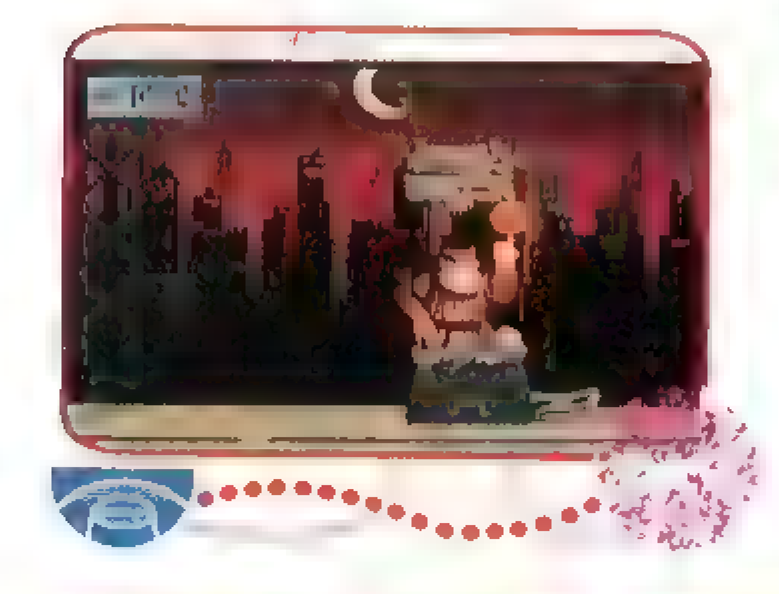


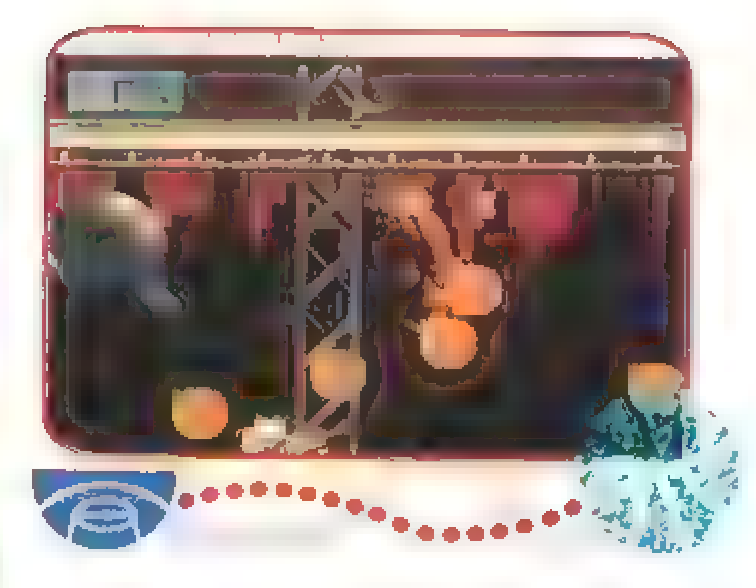
在這款遊戲當中，輔助道具佔著相當重要的地位，因為他們都對金剛回家的旅程有著莫大的幫助，而這些道具與寶物都藏在籃框或是幸運蛋裡頭，籃框需要金剛以兩次跳躍的方式來打破，而幸運蛋則是必須集滿所需的鑰匙把數之後才能夠打開。除了這些東西之外，集滿 30 隻奶瓶或是金剛頭都可以直接增加一條生命，另外還有防護衣可以暫時呈

現無敵狀態等等。



灌籃金剛一共分爲四大關，分別爲工地、都市、海底與叢林，而每一大關會再細分爲五個小關，照例在每個大關的最後都有頭目把守著進入下一關的通路。在冒險的過程當中，更有許多障礙物阻礙著金剛的路，不過也有一些是用來幫助金剛順利通過的物品。除了這些天然的屏障之外，還會遇到各式各樣的敵人，有的只有攻擊一次就可以打倒，有的卻要攻擊三次才能夠打倒，有的甚至還會投擲物品或是發射武器來攻擊金剛，所以絕對不能夠隨便掉以輕心。





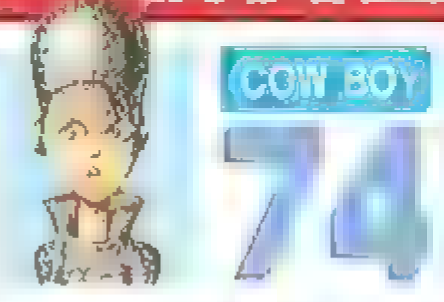
談完關於遊戲的一些特點之後，該是說說筆者對於灌籃金剛的一些評論了。關於灌籃金剛這個角色的設計，很明顯地是集超任超級大金剛與櫻木花道於一身，角色本身討喜的程度是無庸至疑的，不過遊戲企劃的一些缺點卻將這樣的優勢給削弱了不少。首先是灌籃金剛的攻擊方式設計，受限於過於強調灌籃的動作，玩家必須使出灌籃這個動作才能夠打敗敵人，而除了這個攻擊方式之外，其他的攻擊方式都有其短暫性與不連續性，加上按鍵的設計不佳，將攻擊這個按鈕直接定義爲旋風攻擊，玩家在不斷地跳躍與攻擊當中，很容易不小心誤按成爲旋風攻擊，剛好就這樣打到敵人還好，運氣不好的話就會眼睜睜看著金剛掛掉，這樣的設計實在是不盡理想。

其次是遊戲舞台的關卡設計，跟超級大金剛比較起來，不僅遊戲舞台的數目至少減少一半以上，其過程精彩程度且不及超級大金剛，更別提是在超級大金剛當中到處可見的嶄新創意（像是超級大金剛第二大關當中的 Stop&Go 設計）了。且以今日的遊戲水準來說，舞台背景畫面的構圖實在是有點過於簡單，假如要是能夠使用跟超級大金剛的製作方式來繪製舞台背景，那麼灌籃金剛將會有更爲突出的表現。另外在音樂音效的表現方面，筆者個人也是不盡欣賞，不僅音樂與舞台本身的搭配有些突兀，有些音效聽久了反而會覺得很吵雜，這些都是遊戲非常值得改進的地方。



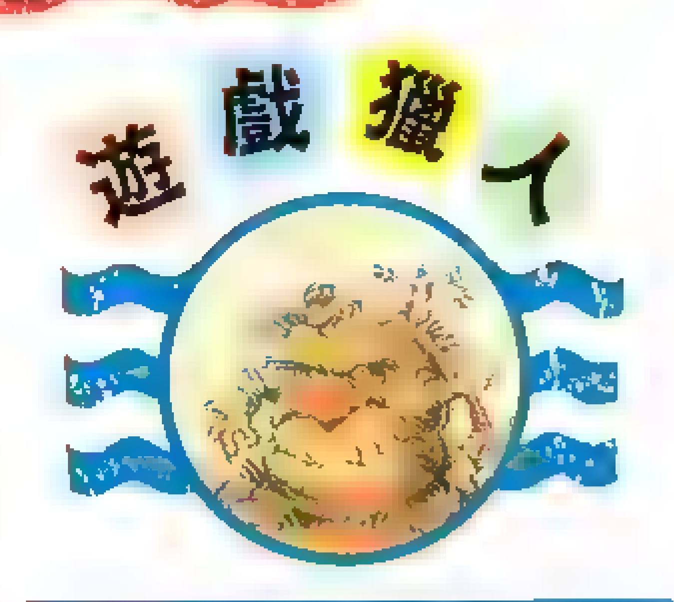
整體上來說，灌籃金剛其實有著很多討喜之處可以發揮，卻因爲製作上面的一些問題而讓這些地方光芒不再，這是筆者認爲最爲可惜的地方，不過由此也可以看出國產遊戲在企劃人才方面之嚴重缺乏。希望將來要是會有灌籃金剛 2 的話，請製作這款續集遊戲的所有工作人員不要再犯一代這些要命的毛病才好。

群英會審 VER 2.1

 COW BOY 74	 80	 75
遊戲的劇情構思以及角色設定都相當的特別，可惜由企劃上的一些小缺點，使遊戲失去了應有的光芒，另外在音樂音效上則是表現平平。	蠻有創意的構思，以另一種手法來呈現動作遊戲，物品的安排與設計更爲遊戲中的變數埋下伏筆；而讓遊戲略顯失色的禍首就是不當的操作介面，造成無法流暢進行遊戲的一大致命傷。	以一隻會灌籃的金剛爲主角的動作遊戲，由於主角造型融合了當紅漫畫及遊戲之兩個主角之特色，所以格外受到注目；不過因架構上還不甚完整，使其失去了不少可發揮的空間。

設計公司：第三波
發行公司：第三波
遊戲類型：益智動作
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M/J
密碼保護：無
遊戲售價：680 元
測試配備：486DX4-100、16MB RAM、SB16 PRO、6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／小天



VR 網球 TENNIS 96



當筆者在雜誌上看到號稱「PC史上第一套 VR 網球遊戲」的廣告時，心裡頭第一個想法是「VR」這兩個英文字已經氾濫成災了，到底甚麼樣的遊戲才夠資格稱為 VR？自從 VR 快打問世以來，遊戲好像只要套上 VR 兩字就象徵著一種技術上的突破。而最為大家所接受的一種說法是「虛擬實境」，所謂「虛擬實境」指的是遊戲裡創造了一個非常真實的立體空間，讓玩者投入其中而不辨眞假。在 PC 上的確也出現過不少這樣的遊戲，如大家熟識的「毀滅戰士」、「天旋地轉」等都可以說是模擬出一個非常逼眞的遊戲世界。至於運動類的遊戲，其實是很適合往 VR 的路上發展的。如果你愛好運動遊戲，相信你一定玩過「FIFA96」、「NBA96」、「VRSOCCER」等遊戲，遊戲中可任意變換的鏡頭、移動的視角，加上球員細膩逼眞的動作，你一定會同意這些運動遊戲都値得掛上「VR」的頭銜。那麼「VR 網球」的表現又怎樣呢？且聽我一一道來。



首先筆者想澄清一件事實，「VR 網球」絕對不是 PC 史上第一套網球遊戲，早在 1993 年，美國 EA 公司就曾出過一套名為「WORLD TOUR TENNIS」的網球遊戲。另外還有一套是以眞人拍攝製作而成的「INTERNATIONAL TENNIS」，至於是那一家公司出的，因為筆者的磁片已經壞掉，所以無從稽考，不過這兩套遊戲在國內好像都沒有發行，筆者是在香港買的。所以如果硬要掛上 VR，然後說它是第一套那麼筆者也就無話可說了。但是改稱它是國內發行的第一套 PC 網球遊戲，筆者是同意的。（據筆者友人告知，軟世也曾經發行過一套網球遊戲，不過年代久遠，知道的人大概不多了。）

「VR 網球」在操控方面基本上是蠻簡單的，除了方向鍵之外，就只有一個按鍵控制揮拍，至於揮拍時是抽球、削球、正反手攻擊還是高吊球可沒有辦法決定，完全由電腦視當時的情況和運動員所站的位置作出適當反應。在這方面來說筆者認為除非是新手不知道如何使用鍵盤或搖桿，否則不能決定使用那一種回擊方法實在太那個了吧？至於你的對手～電腦，實在有夠笨，只要採取發球上網的策略，電腦對手一定無力招架，因為筆者看每一球都是平平的過來，只要在網前一攔截，鐵定得分，也難怪遊戲中只需要一個按鍵揮拍就可以了，因為你也不需要使用任何特殊攻擊就可以輕鬆贏得比賽。



遊戲難度不高並不表示遊戲不好玩，如果能模擬出球場上的眞實狀況，它還是可以贏得玩家尊敬的。「VR 網球」涵蓋了職業網球界的四大公開賽，當然也

就包括了四種不同的場地，分別是硬地、水泥、紅土和草地，各種場地都有它自己的特色，例如法國網球公開賽是在紅土上比賽，而紅土球場最適合底線抽球型的選手發揮，像紅土球王穆斯特和華裔名將張德培都是底線抽球型的好手，因此都很適合在紅土球場上比賽，也都得過法國網球公開賽的冠軍。不過在「VR 網球」裡，這些因素根本可以不必考慮，因爲只有上網才是贏球的最佳方法。至於球落地後的彈跳，在遊戲中看來都差不多，四個球場的不同只不過是地面換個顏色而已。所以筆者認爲，「VR 網球」在球場的擬真度來說也並不令人滿意。



愛好運動遊戲的玩家，沒有幾個不喜歡看數據的，譬如玩棒球遊戲，總是想知道投手的防禦率、三振數或者是打者的打擊率、全壘打數等。同樣的，網球也



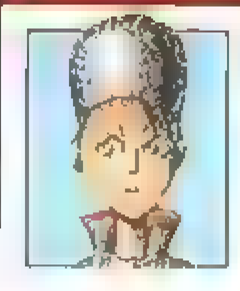
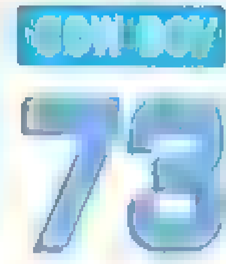
有一些令人目炫神馳的數據，例如愛司、破發球局數、雙發失誤等，在這一方面來說，「VR 網球」做的並不夠詳細，一些玩者會關心的數字也付之闕如，像非受迫性失誤、正手攻擊得分、反拍攻擊得分、網前截擊成功、穿越球成功等都沒有。更令人失望的是，遊戲無法取得職業網球員的名字使用權，因此在遊戲中會看到，張德培變成了 Michael Chonng，山普拉斯成了 Sand-prix，阿格西則成了 Agappi，還有艾柏格是 Edbord，卡菲尼可夫是 Kaljelnukuv。這一點筆者是能夠體諒的，因爲職業網球員遍佈世界各地，肖像權歸屬個人所有，要購買名字甚至照片的使用權困難度非常高，所以使用音相近的名字是無可厚非的。但爲何不讓玩家有自行修改或是創造新人物的權利呢？這樣不是更能滿足玩家喜愛某個球員的需要嗎？

「VR 網球」最吸引筆者的地方是可以連線對打，筆者拿到遊戲後，當然迫不及待的想找同好來比劃一番，可惜在經過一陣的努力之後，才發現你必須各自擁有這套遊戲的光碟才能連線，不像「魔獸爭霸 2」那樣，一套遊戲可供四人連線對決。在無可奈何之下只好向各位讀者說，連線對打的這一部份筆者不下任何評論。

筆者一直都想不通爲甚麼這套遊戲會叫「VR 網球」，後來在筆者的努力之下，發現了說明書上沒有寫的事情，原來「VR 網球」可以支援立體眼鏡，只要在進入遊戲時鍵入 VTENNIS/IGLASSES 就可以了，筆者當然也嘗試這樣進入遊戲，得出的結果是螢幕上會有兩個重疊的畫面，沒有戴立體眼鏡就無法看清楚了，我想這大概就是「VR 網球」名字的由來吧！



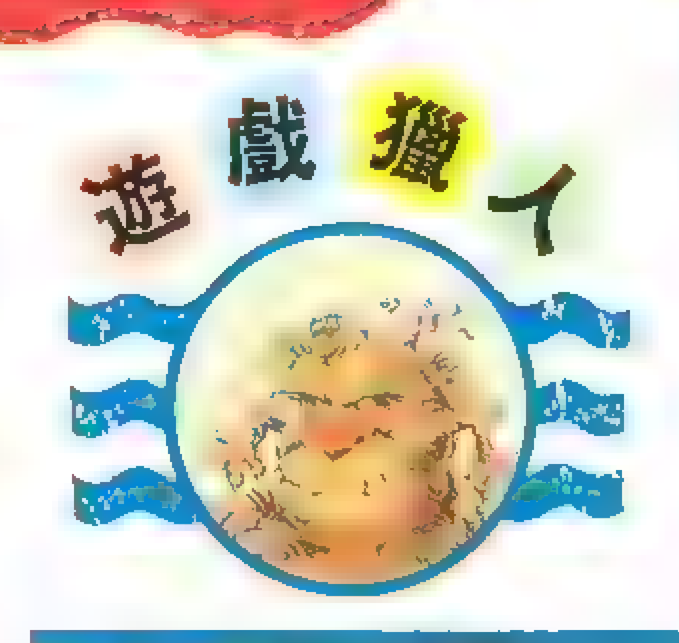
群英會審 VER 2.1




73	72	75
國內較爲罕見的網球遊戲，在球場的擬真度上表現不佳使得四大球場的設計形同虛設，另外 AI 方面的表現亦太過簡單，使得遊戲耐玩度降低不少。	雖號稱「VR 網球」但在場景的處理卻不盡理想，頗有嘩眾取寵之嫌，cyber 覺得最大的敗筆是無法模擬出各式球招，以電腦 AI 低來帶過這部份的缺失，反而更顯出遊戲製作的漏洞。	少見的網球遊戲，在模擬度上並不是很逼真，而所謂的「VR」也只是支援立體眼鏡罷了，根本與外界一般所謂的「VR」遊戲有極大的差別。

國外發行：DDM
國內代理：熊貓
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：A/S/G
顯示模式：V
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：630 元
測試配備：P120、32MB RAM S3、6xCD-ROM、ESS



本文作者／皮蛋妹



年頭來了個大富翁3，年尾又來了魔島大富翁與爆笑水滸傳，聽說後頭還排了不少師兄弟想擠進這個窄門呢！今年眞可以說是富翁の年啊！這些以同樣型態來進行的遊戲，究竟有何魅力，在遊戲市場上掀起一陣陣旋風，讓玩家樂於其中呢？正因我也是沉迷於其中的一員，衆玩家請聽我細戲道來吧！

先來瞧瞧咱們今兒個的主角一爆笑水滸傳，顧名思義這是一款以水滸傳中的英雄好漢爲背景的遊戲，梁山上共有108條好漢這是大家耳熟能詳的了，不過這次可沒全體動員，僅下來了花和尙－魯智深、豹子頭－林沖、及時雨－宋江、行者－武松、孫二娘及扈三娘，還有死對頭高俅及其義子高衙內和其走狗陸謙，以及不太搭嘎的潘金蓮，至於爲啥找上她？這我就不太清楚了！（編按：自己去問企劃吧！）遊戲中總共有這十個角色可供玩家挑選，筆者蠻欣賞美工的巧思，尤其是人物特寫的大頭照，沒事還來個擠眉弄眼、流流口水、掉掉鼻涕的相當有趣。但是手册部份的製作讓咱家只能三聲嘆無奈啊！連主角的介紹都付之闕如，其它的部份也都草草帶過，並沒有盡到應盡的責任，讓人望手册興歎。

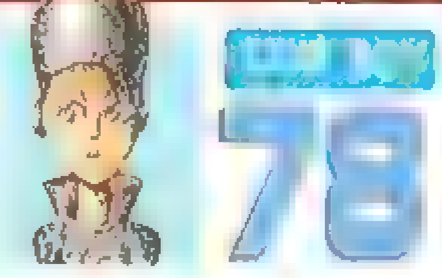
進行的方式共分爲單場模式與劇情模式兩種，兩者最大的不同在於：單場模式中玩家每個角色都可以選，若有某個角色完成任務，會有一段動畫來串場，接著便往下一個目標邁進，玩家可藉由大地圖來調查目標所在，大地圖上有一個紅色的點會閃著閃著，這就是玩家的奪標所在了，地圖也同時會顯示玩家目前的落腳處，經由這些資料可研究出一條最快到達指定地點的路程，如此搶冠則非難事；而劇情模式則是隨著遊戲編排的劇情來走，並非每個人物玩家都可以扮演，玩家必需揹負鋤奸除惡的大任，在每關中成爲優勝者，並將魔王解決掉才算獲得勝利。

遊戲名爲『爆笑』水滸傳，那到底它搞笑的功夫如何呢？這部份可就馬虎不得，得仔細研究研究囉！益智棋盤類型的遊戲在國內外多不勝數，那到底什麼樣的遊戲才能受到玩家的青睞，筆者主觀的認爲最重要的是這個遊戲有沒有特色，因爲基本上這類型的遊戲都跳脫不出既定的巢臼，既然如此想要有所發揮也就不易了，所以遊戲的設計小組無不卯足全力，以期能創造出獨特的遊戲風格，在這個環結爆笑水滸傳的設計還算不錯、頗有創意，以往的遊戲買地只是付錢了事，別人經過時付過路費，自己經過時再加蓋直到成爲大樓，以藉此來賺取＄（有點像土匪喔！），結果玩到最後再經過自己的地時已經變的沒有意義了，而在爆笑水滸傳中你買了一塊地，必需派武將或請保全人員來留守在自己的土地上，他的職責就是守護好這塊地，以免別人過路時收不到路費反而被『踢館』，這樣的設計相當有趣，添加了『戰鬥』在遊戲中，讓遊戲更有變化性，心情不好時、不想付錢時可以去找碴，如果你的武將夠強的話還可以收 DOUBLE 的路費喔！不用付錢、還可以賺錢，這個點子不錯吧！隨著事件的發生劇中人物也會有誇張的表情、搞笑的言詞，頗能符合整體的風格。

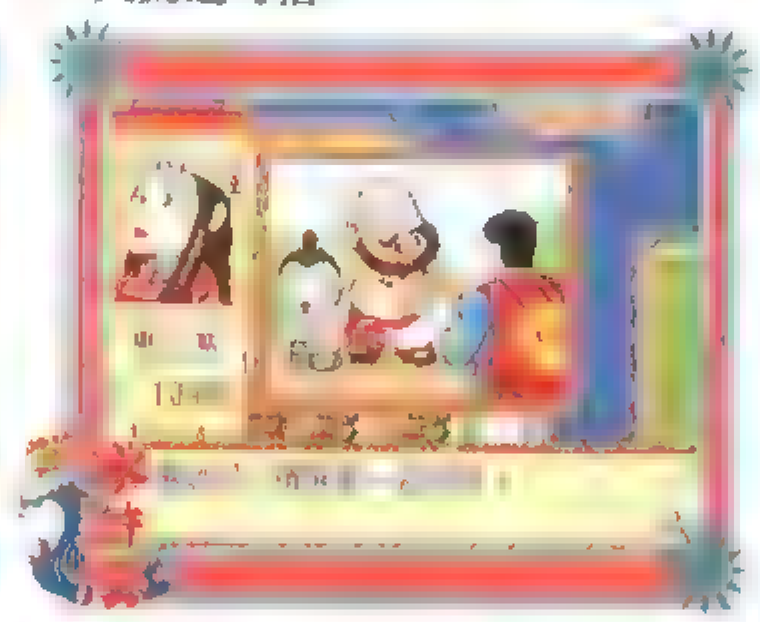


不僅如此，在遊戲中還有許多用得著武將的地方，說到這小女子就不得不數落數落了，一開始的武將分配就不公平了，隨著參與角色的不同所擁有的武將也不同，若你選對了較強的主子，那你就可以翹腳撚嘴鬚囉！但是若不幸的選錯人，那你就準備等著瞧吧！打架、挑釁、武鬥大會，你就在一旁流口水吧！因爲武將的加入是遇到某些事件且得花點銀子才能攬入麾下，花錢事小麻煩的是人才難尋啊！而每買一塊地就必需留人下來看守，若派武將來把關的話等到身邊都沒有武將時，呵！呵！那可就有得瞧了，你就可以體會虎落平陽被犬

欺的感覺囉！跟本是失去了參賽權，而遊戲中又無法以招募或延攬的方式來收納人才，所以筆者向來都是聘請保全人員，雖然得花點MONEY，但是若被人『損店』也會獲得理賠。遊戲在『武將』方面的創意相當不錯，但並沒有妥善的規劃好，使得有些虎頭蛇尾的感覺，而且武將的屬性對實際作戰也並無多大影響，記憶猶新的是某次格鬥的過程中，因一時不察將一個體力稍弱武將派出去，雖然我方武將的智力及武力都較對方高出『許多』，卻也慘遭被宰命運，更恨的是此一武將就此掛冠求去，讓我眞是捶心肝啊！



再來談談空地的發展吧！遊戲一共提供了九種行業，分別是：觀光、武術、房地、軍火、資訊、娛樂、金融、交通、運輸等。除了交通與運輸兩行業之外，其餘七種行業都可再往上發揚光大直到最高的層級，隨著選擇的行業不同每年結算的利潤也不同，因爲有高低風險存在的唷！端看玩家如何去經營調度，讓自己的荷包滿滿。不過筆者覺得爲遺憾的是，遊戲的地圖幅員遼闊，想要時常走到自己的地盤並非易事，而且又必需要爭取時間趕到目的地，往往在建設經營事業上就無法兼顧，而且買每塊地的價格都是一樣的，又缺乏了炒作的地產樂趣，也沒有啥投資場所如：股市、公司認股、期貨、六合彩等，讓玩家能坐享『投機』的滋味，在這一部份的設計筆者認爲稍嫌薄弱了些，或許設計小組當初的構想是希望能藉『競賽』的加入讓遊戲更添娛樂，但如此的作法則頗有多頭馬車之憾，讓人爲之可惜。



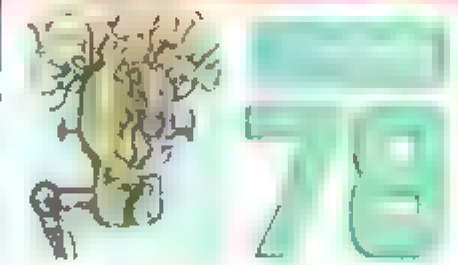
音樂的編曲是由獅子吼音坊包辦的，背景樂曲中穿插著國內外民謠，甚至還有台語改編的歌謠，這一部份的設計，筆者覺得是見仁見智的（若你不喜歡遊戲的配樂，大可關掉喇叭自己唱），不過小女子我認爲遊戲的曲風相當輕快活潑，與整體遊戲的進行也還滿諧調的，若你欣賞的話



還可以拿來當CD播放，是不錯的設計。遊戲的進行也搭配著語音，說實話雖然眞的不怎麼樣，聽來聽去老是那幾句話（聽久了也會煩囉！），配音人員的功力也有待加強，不過能有這些『效果』出來，筆者覺得還是值得鼓勵的。

再來要說的可能就是比較傷感情的囉！操作界面的設計，我想是遊戲最大的敗筆之處，當玩完自己的部份時，你要做的不是考慮如何進行下一步，而是要幫電腦的角色按按鍵，才能讓遊戲順利進行，不然的話會僵持在那裡，甚至連播完動畫也得按按鍵才進行會下一個動作，程式在設計時可能沒有考慮到這方面的問題，讓人感覺頗有不便，筆者玩到後來是一邊看書一邊玩，幾乎已經失去了玩的意義，尤其是在鴻門會中的武鬥大會。當你被淘汰而又不能退出還得幫忙按鍵盤時，所有玩的興緻可都沒了。零零總總的說了這麼多，小女子我只有一個感想：它可以作的更好。

群英會奪 VER 2.1



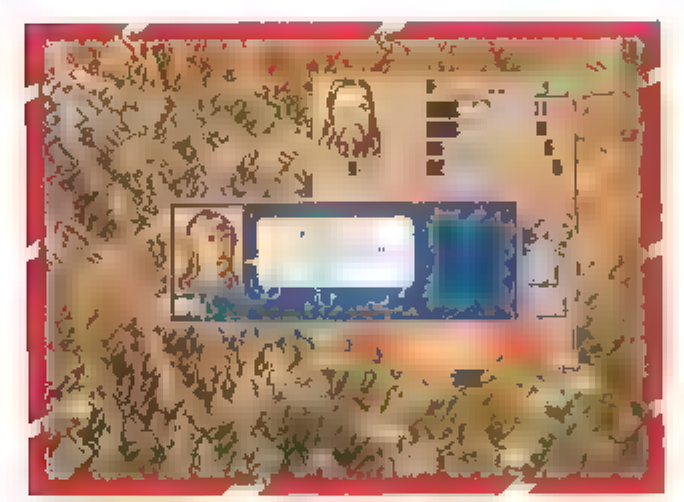


78	78	80
雖然以「大富翁」這類通俗的架構來進行遊戲，但其中不少新奇有趣的點子，卻也可以使玩者感受到新鮮的氣息，另外在操作介面及聲光效果上則是表現平平。	設計了數款小遊戲於其中，讓整體的效果更顯生動活潑，人物的風格誇張逗趣，「笑果」十足，符牌的設計與卡片有異曲同工之妙用，玩家若運用得當，將是一項利器喔！	漢堂繼爆笑三國志後的又一新作，雖然製作陣容與前作不同，但在美術風格及表現上仍具有相當水準，但在架構方面就有些不妥之處，而控制介面更爲人所詬病，降低了整體娛樂性。

設計公司：漢堂
發行公司：漢堂
遊戲類型：益智棋盤
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
適用機型：486以上
記憶體：8MB
支援音效：A/S/G/U
顯示模式：V
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：630元
測試配備：AMD 5×86-133、16MB RAM、W 32P、ULTRASOUND、8XCD ROM

REVIEWS





三國志V

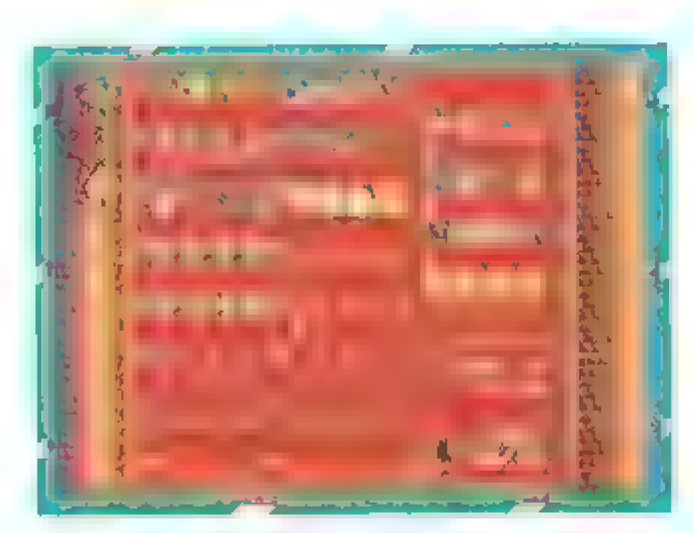
從軟世得知「三國志V」這一款遊戲的介紹時，我就迫不及待的期待能夠趕快出片，終於讓我等到了那一天，趕快火速跑到電腦公司買一套回來玩。開始進入遊戲後，先是一張足以令人眼花撩亂的地圖和精彩的音樂在我身旁圍繞著，實在很能讓人感受到身在三國時代的那種感覺。讓我一玩就好像是被電腦黏住一樣，一分也不想離開。

雖然三國志V它的玩法和IV代類型差不多，但是卻增添了許多新意，例如：陣形的排列、指令數的運用，君主的名聲和武將的勇名、修行，這些設定都值得熱愛三國志V的玩家去嘗試。另外還有就是在三國志IV代裏所沒有的一些爲加強作戰地形的樓船、戰車、強化騎兵等裝備，都是一個相當新穎的創作，令人耳目一新，玩了還想再玩。

而在三國志V這一款遊戲中，最能令我激賞的就是它的劇情了。遊戲中約可分爲：黃巾之亂、火燒洛陽、曹操崛起、河北風暴、臥龍出淵、三國鼎立以及星落五丈原等七個劇本，每一個劇本的內容都不一樣，而所扮演的角色也不盡相同。所以要如何取得作戰的勝利，必須要靠各位玩家動動腦了。

三國志V可稱歷史經典，但是有些地方其實還可以更好。如增設在IV代裏曾出現過的攻城車，使人有佔領的感覺。而在指令數方面，如果能夠不加以限制，那就可以沒有空間上的限制。而就整體而說：三國志V的其他部分都好，非常值得熱愛歷史的玩家去嘗試，保証絕對不會讓你失望。

●龍村光



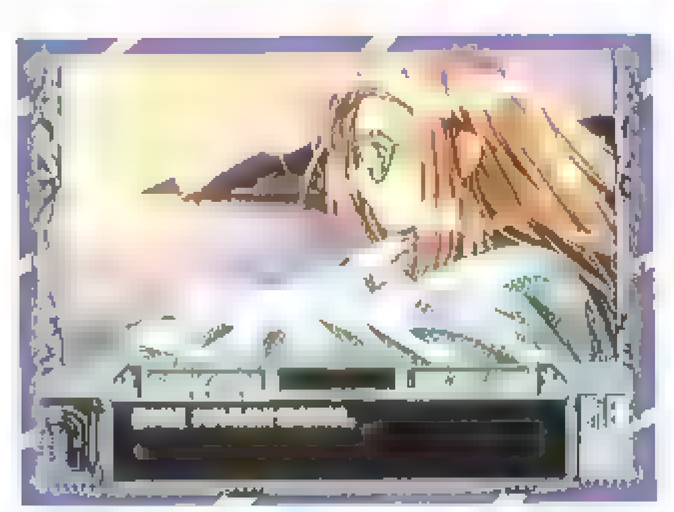
緋王傳II

我是「軟體世界」的忠實讀者，大約在兩年多前吧！軟世正逢98精品店新開張之際，當中介紹了四款遊戲，其中有一套十分令我心動，就是「緋王傳II」，可惜當時並無代理改版，只好痴痴的等，想不到一盼就盼了兩年，直到最近在雜誌上得知有國內的軟體公司要代理出版「緋II」，心裡眞有說不出的激動。

玩了遊戲之後才知此遊戲有三多：怪物多、物品多、機關多。遊戲中的NPC多達近七十位，當中有大有小，從吸血鬼到狼人，可謂應有盡有，如能了解各個NPC的本領，組出各種特種部隊，如飛行、魔法、白刃等，相信可在戰場上戰無不勝，攻無不克。而「緋II」中的物品更是會讓你眼花撩亂，各式各樣的食物、道具、裝備、魔法書等，其中有一樣很特別的物品－紅蓮寶石。遊戲中只要收集十個寶石，便可在某關得到「緋王劍」，但是筆者第一次玩之時，千辛萬苦到了「王者之劍」關卡之時身上竟只有九個寶石，只好重頭開始。

而「緋II」中的機關也是一絕，雖然種類不多，但遊戲後期出現的機率很高，外表也和一般地面沒有兩樣，「石巨人」也只能使石化失效，隨後的隊友也只能自求多福而已，而爆雷更狠，主角只能眼睜睜地看著同伴中招之後成爲一堆枯骨，程式設計得太狠了吧！不過這款由日本電腦界之王牌製作出的戰略遊戲精品中的精品，玩了之後是絕對不會後悔的。

●上官飛



同級生2

經過了無數夜的奮鬥，終於玩完了這個遊戲，居然會有幾個嚴肅的念頭想跟大家研究研究，確實是蠻奇怪的。

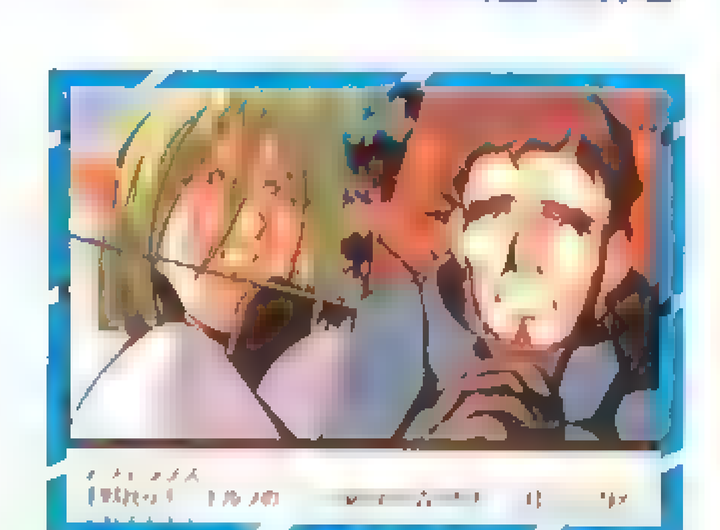
日本人眞不愧是有經濟動物之稱，所發行遊戲並不只是單純

的把遊戲賣出去而已，還會同時賣出各式各樣的附加商品。像同級生的附加商品就有書卡、錄影帶、小說、海報、照片等，不僅可以再撈一筆，而且可以延續熱度，這對會推出續集的遊戲來說是相當有利的。反觀國內呢？在這方面的市場確定是零；當我走進漫畫便利屋時，可以到二、三十種的同級生Ⅱ照片，還有錄影帶、小說，卻不能買到仙劍奇俠傳的照片，眞是令人傷感啊！寄語國內的遊戲公司，不要只把遊戲狹侷的限制在某一方面，那永遠成不了大事，結合各個不同層次的行銷系統，遊戲將不是一個軟體，而將是一個多元產品的代言者。

國內對於跨媒體合作似乎並不熱衷，不過最近這種情況已有改善，像是漫畫與電動合作的遊戲就相當不錯，因爲藉由這種方式，皆可以擴大彼此的「地盤」！何樂而不爲？舉個例子來說，像現在世上紅透一片天的「天地無用！魎皇鬼」，是在 OVA 上紅起來，於是再出漫畫、再出 TV 版的卡通、再出番外篇、再出小說、再出成電腦遊戲，而這個遊戲還分成兩種版本，每期都有看 98 精品店跟 DOS/V 八百屋的人一定知道。結果這一系列的產品出的愈多，它本身也就愈紅，事實上，這一系列產品，目前在市面上眞的是紅的有點不像話。所以說啊！我們國內的各個娛樂媒體也該聯合起來囉！不然以後再打進這一片市場，實在是太難太難了。

目前國內的遊戲價格是向低價位，這固然與國內的盜拷風氣盛及遊戲不値太多錢的觀念作怪。但我們本身也實在需要檢討。花一仟多塊買一份國外的遊戲，可以很愉快的玩到幾乎八十個小時，而花七、八佰買一份國內自製的遊戲，結果不到二十個小時就破關了，而失去再玩下去的興趣，這中間的差別有時是不能用市場、資金來做藉口的，因爲一套「仙劍奇俠傳」讓我玩三次還是很感動，而且有玩下去的興趣，也許國內的心態只是「做」遊戲給「一群人」玩，而國外則是「呈現」一個遊戲讓「人」玩吧！

●魎皇鬼



七英雄物語Ⅱ

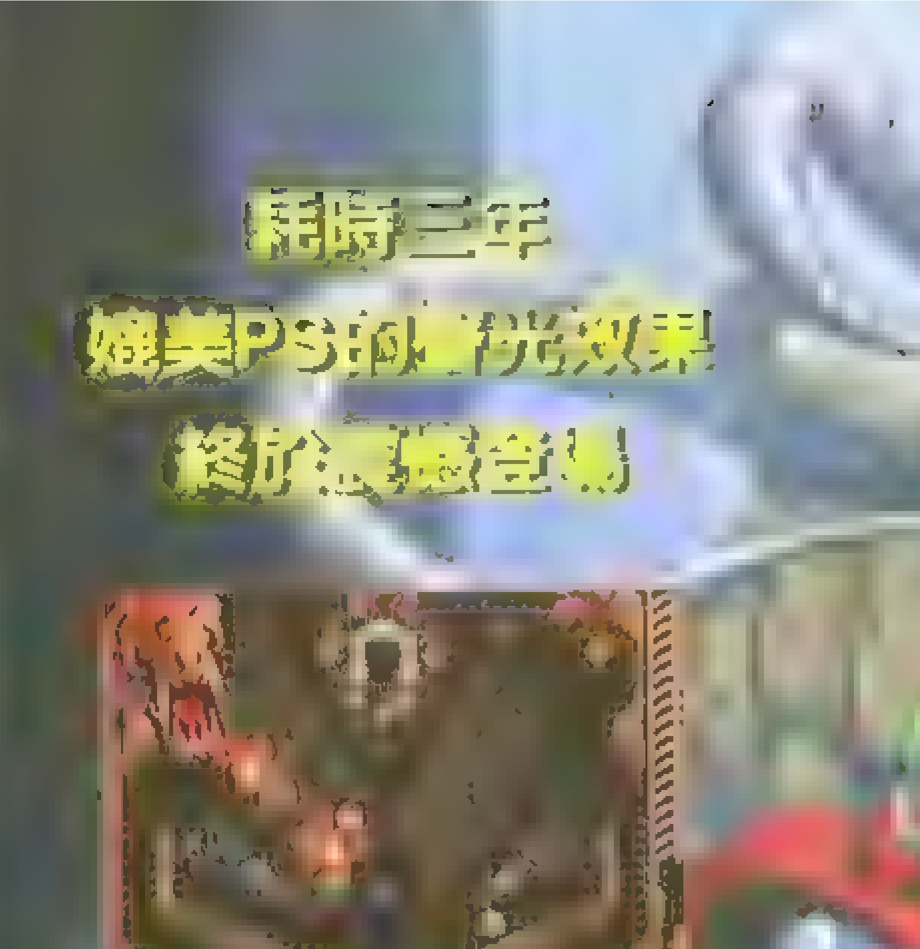
毫無疑問地，此套遊戲跳脫了前一代的 H 圖片，純粹以劇情來吸引玩者，讓玩者知道沒有 H 圖片時，七英雄物語也是一套不錯的遊戲。

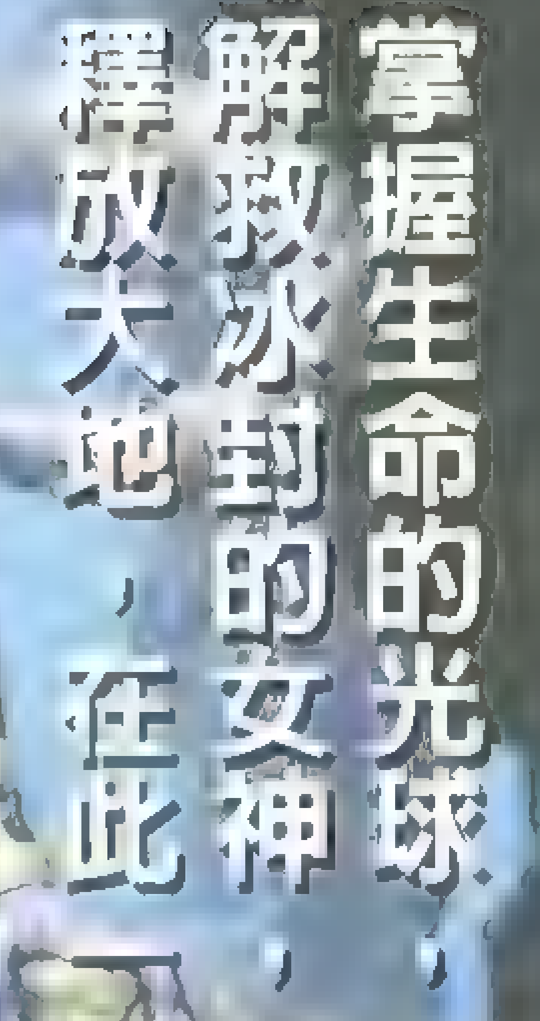
遊戲中的蕾麗爲了孩子的安危，使出渾身解數要逃離葛拉軍的魔掌，在經歷四十三場戰役後才能平安脫困，每一場戰役的安排格局似乎很簡單，其實內藏玄機，最重要的是保護孩子安全，之後再來完成任務，遊戲的劇情一直圍繞在孩子身上，孩子是最重要的，不能被敵人碰到，否則就重新來過，幾乎每一關都要玩二至三次，筆者印象最深的是「小皮」落水的那一關，每次玩都差一步而失敗，筆者玩了十幾次才過關，也就是說這個遊戲並不如想像中容易，要好好應用戰略方式和每個人的特長，尤其是每個人的移動格數，這是很重要的，例如在解救孩子生命的那一關，敵人有五個並且分開，我方必須在一回合內同時打倒五人，這時就要認淸主角們的移動格數，才有可能一舉消滅敵人，但是不要高興得太早，第六個敵人這時會出現在左下角，並且開始撤退，如果剛才在左下角的不是精靈弓箭手阿修力士的話，那就無法打到敵人，也就是再重玩一次吧！遊戲中這種以移動來取勝的情形時常會出現，這可眞是一失足成千古恨，在一般的戰略 RPG 中其勝利條件淸一色是敵全滅，只要道具齊全的話，一個人也打得贏一場戰役，但七英雄物語的勝利條件可是五花八門，想要玩完有的關卡可不容易啊！最要緊的是有愈挫愈勇的決心，遊戲較不好的地方是沒有讓人振奮的轉職系統，升級時人物造型也沒改變，不過攻擊招式有變，但也不是升一級變一次，好可惜！而平常的武器店和道具屋也都沒有了，感覺怪怪的，不過這樣也省了很多麻煩，遊戲之關與關的連接非常緊迫，中間用一些圖畫和對話來交待劇情，感覺戰鬥非常頻繁，不讓你有喘息的機會，大概是想製造出緊迫逼人的形勢吧！

這是一套不錯的遊戲，筆者破關後又重玩也不能一次就成功，它強調團隊精神，個人英雄在這是行不通的，必須團結才得以生存。

●孩子王

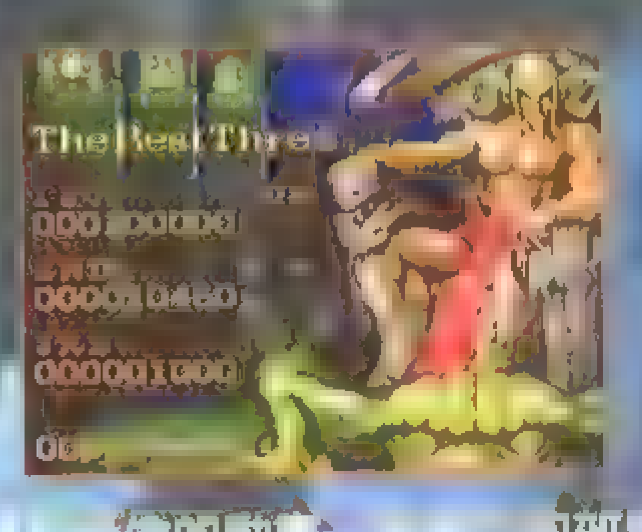
UNALIS

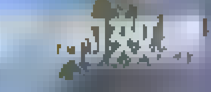


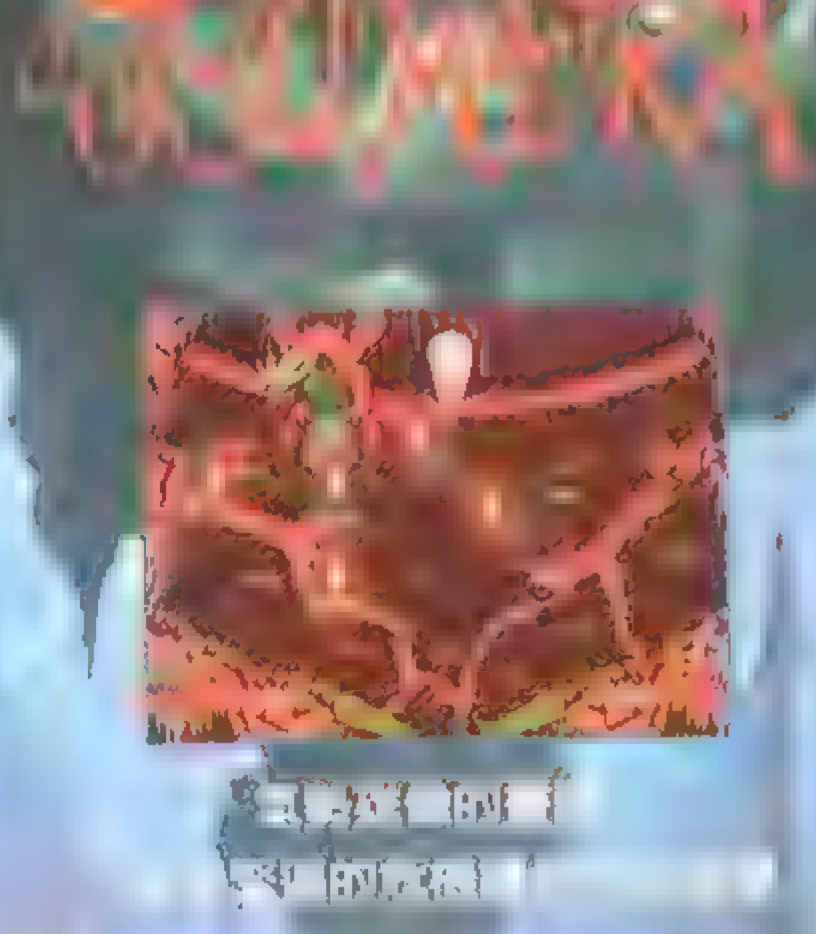


松崗年度代表力作

創世彈珠台







★第一個以角色扮演劇情融入的彈珠台遊戲

★氣勢磅礡的配樂，無比衝擊的視覺效果感動你的心靈

★突破傳統的框面限制，無限延伸遊戲的舞台，延伸你的視野





松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837



YOUNG GUNS™ 大富翁
© 1998 YOUNG GUNS BY CHENG TE LEN
在生命中發出光芒與熱力！
成為校園中最 HOT 的偶像
★由原作者林政德强力支援，各種人物的上色及設定，遠超過市面上的平面大富翁遊戲！
第一部有劇情的大富翁遊戲即將上市！
★超過40種以上的隨機事件，及數十種特殊用品讓每位參賽者體會超級爆笑的經驗！！
★各種隨機出現的特殊狀況，保証令人又愛又恨，在陷害別人的同時小心被別人陷害
立體45度斜角造形視覺效果一流
★可任意選擇扮演男生或女生，每位角色都經過精密的設定，玩者可以在比賽中讓自己平等的夢想成真
★內含了超過60個以上的各式地點包含了各種有趣的學校社團，與娛樂中心，打工中心等，每棟建築都有新鮮事發生
十位參賽人選，屬性完全參照漫畫原著設定
BINGO 賓果少年 全力贊助
頂尖拍檔 企劃製作 747-0227
股份有限公司 台北(02)704-2762 台中(04)325-7906



NIHON CREATE
3x3 EYES
完全中文版
全新的3x3 EYES的世界
改變命運的時刻，已經來到了！
多達三十萬字，完全原創的故事
原作中的主角八雲、以及
的事件
對應Windows 3.1與Wi
s 95
提供精彩的動畫
使用簡便的滑鼠操作
CD音軌全力出擊
CREATE
© 高田裕三/講談社
© 1995,1996 日本クリエイト
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行



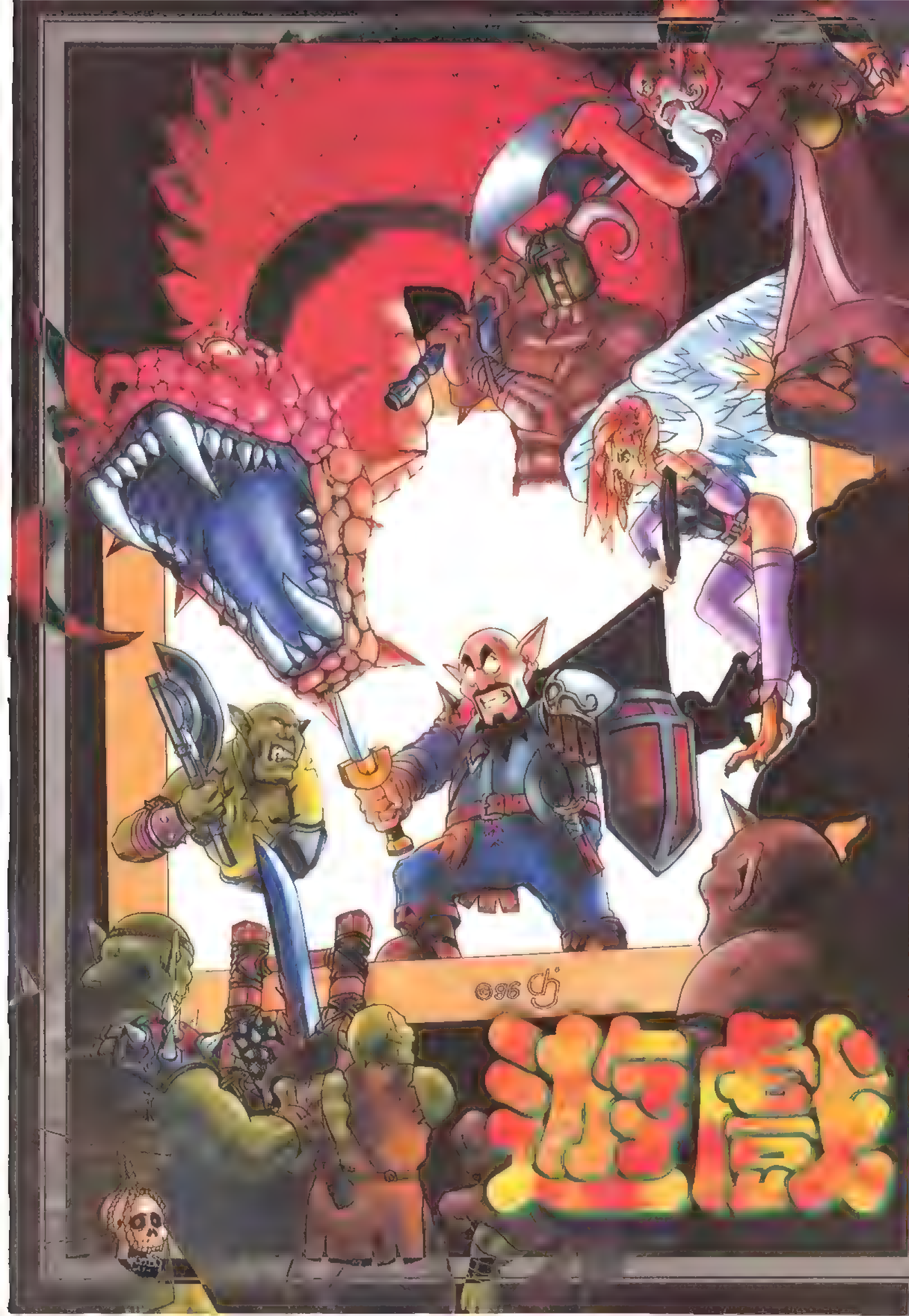
UNALIS
亞里斯王物語
中文光碟版
The Story of King Ar ss
實驗人形奧斯卡
作者叶 精作
人物設定
UNALIS CD-ROM
150名以上個性豐富的卡通人物
所勾畫出壯觀的偉大故事
依人物的職業變化的參數
多達六十人、一百人的
浩大戰鬥場面
全程滑鼠操作
© GUST CO.,LTD. 1994 ©叶 精作



unalis
一個聰穎的少年，一隻擅長各種法術的奇貓，
再加上一群日本江戶時期的奇人異士，
他們必須阻止讓「龍寶」被惡人運用，
否則最兇猛的「邪龍」將吞噬大地……。
◎
超越傳統RPG的視覺效果
最細緻的戰鬥畫面
種類繁多的法術與招式
同時兼具回合與即時戰鬥模式
中文光碟版
©1996 TGL Company All right reserved.
天晴伝
TGL
unalis
CD-ROM
松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837


俠客英雄傳3
一件驚天動地的武林大事
廿年後又再度上演
最新開發中畫面大公開！
精訊資訊


Fantasy of
Chaos
劍滅天地


遊戲

FPE 5.0

FPE 5.0 新增功能有：

A.首創相容 DOS 7.0、WINDOWS 95、WINDOWS 3.1、J-WINDOWS、日文 DOS/V 等作業系統，絕大部分可在上述作業系統上執行的遊戲都能使用 FPE 5.0 加以修改，若配合超任、任天堂或 SEGA MASTER SYSTEM 模擬器，更可以修改超任、任天堂或 SEGA MASTER SYSTEM 的遊戲。

B.首創多重分析能力，能夠同時分析 16 個目標，大幅提昇修改效率。

C.超強低階掃瞄功能，新增了低階分析字組的能力，並增加了[illegible]等非常有效率的低階掃瞄方式。

D.大幅提昇掃瞄速度，尤其是高階掃瞄第二次以後，低階掃瞄第三次以後提昇更多，並且新增可隨時中斷掃瞄的功能，中斷後還可繼續的分析掃瞄。

E.掃瞄能力擴充至 4GB，無論多大的記憶體範圍都能掃描。

F.新增常駐型 CD 播放程式，可以隨時隨地背景播放音樂 CD。

G.新增一個檔案選擇器，可用選單選擇檔案、閱覽，不用再硬背檔名。

H.全新的操作介面，除了將表格、記憶體列表重新整合外，並增加了一個內容視窗，一個將全部可能的位址一次存入表格中的 <A> All 按鍵。

I.加強型的表格功能，增加了 <F1> Load、<F2> Save、<E> Edit、<N> UnlcokAll 按鍵，並將表格擴充至 36 個。

J.加強型的記憶體編輯功能，增加了 <Enetr> 按鍵，可輸入十進位、字串等數字。

K.加強型的抓圖程式，除了增加連續可抓的圖檔至三百多個，而且可抓文字模式，並轉成文字檔。

L.對各種 SVGA 卡的相容性更完整，加強 V 參數。

4.x 使用者昇級

欲昇級之 FPE 4.X 使用者，請將 原版磁片 與 說明書 寄回本公司，並附上昇級費用 $400 元（內含掛號回郵），可用郵票或附上劃撥收據影本。

本公司收到後，立即為您掛號寄出產品，並請寫明您的 姓名、地址，謝謝！！



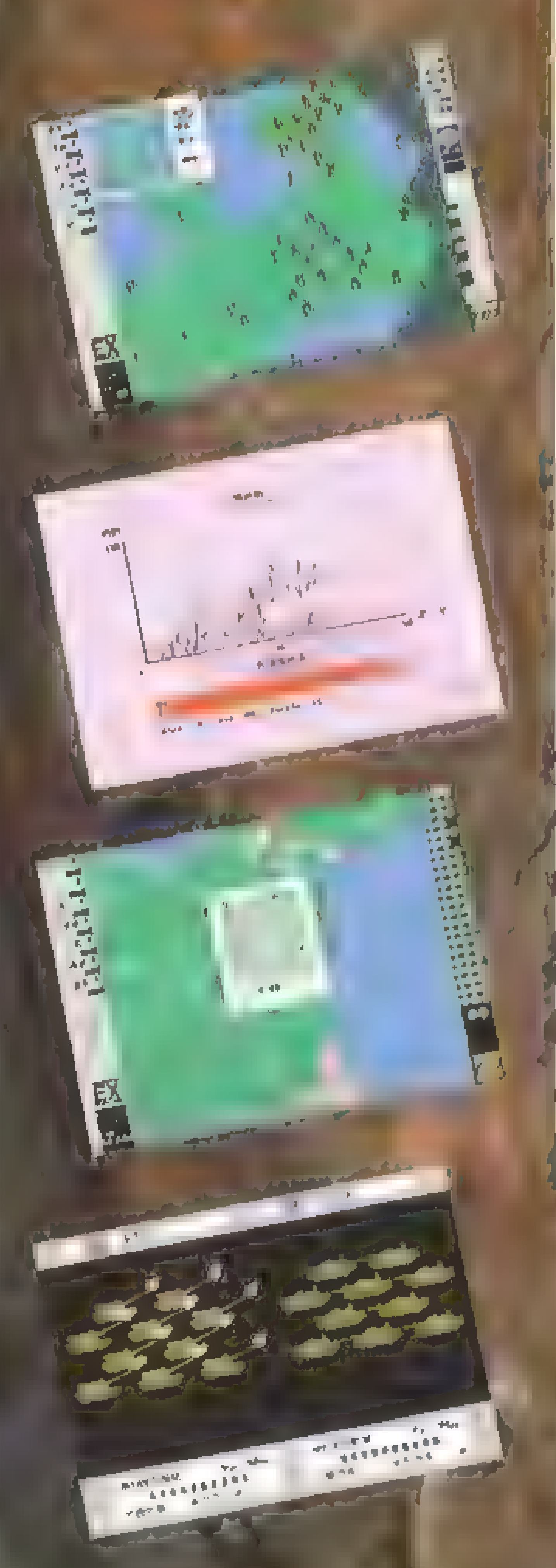
精訊資訊有限公司


魔神戰記2
近期震撼上市！

現代大戰略EX

中文版強襲登陸！

史上最強的電腦參謀徵召戰友們入列！





由日本SYSTEMSOFT發行多年，在各遊樂器機種上廣受玩家最高讚譽的大戰略系列，可說是到世界各國軍事武力掌握非常的遊戲之一，不論是兵器性能的展示或遊戲的可玩度，都是經過歷代戰略迷驗證的結晶，是喜愛現代戰術的玩家們不可錯過的經典。



TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.

服務專線 (02) 356-0955




春秋爭霸傳2
問鼎天下
狂瀾的時代 壯闊的史實
古國波濤烽煙揚
諸侯征戰九州土
熱烈發售中



這是一個奇妙的故事、
一個充滿「驚險」和「爆笑」的瘋狂世界，
一個讓您在最緊張壓力下盡情發洩您被壓抑之變態狂想的遊戲，
現在就請從這裡誕生了…
L-MAN
蜥蜴超人
《熱門少年TOP》最受歡迎連載漫畫
《蜥蜴超人 L MAN》堂堂改編！
情節誇張，造型逗趣，保證讓您從頭到尾笑倒在地！
大宇資訊有限公司
服務專線
最豐富的動畫，最爆笑的招式，讓您彷若欣賞一部《L-MAN》真實卡通一般！
全程語音支援，專人配音，保證熱鬧滾滾，重現原作變態、無厘頭式之趣味！
漫畫授權 大然文化



超時空G戰
時空交錯
高潮迭起
CD-ROM
1944年6月，改變世界歷史的諾曼第登陸行動正式展開，揭開了德意志第三帝國滅亡之序曲。
德國空軍軍官米漢凱爾駕駛戰機赴戰場支援同僚，
正當與聯軍敵機殊死決戰時刻，米漢凱爾的戰機突然瞬間在火網中消失
當米漢凱爾清醒過來，
眼前竟然出現一位奇裝異服的美麗少女，以淒美動人的聲音說道
『我的人民正遭妖魔肆虐，請你救救我的國家……』
限
嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買
冒險遊戲
幸福鳥國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213466

完全移植中文版

CD-ROM

激情AV大放送

內贈本片第一女主角…原裝…之

真人比例(1:1)等身全尺寸大海報

與寫真特輯…敬請把握

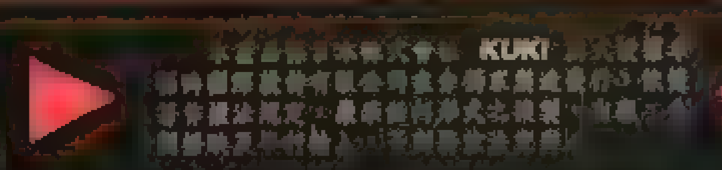
野店

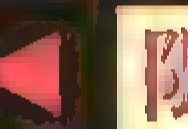
國產AV真人版

美少女夢工廠

本片特色

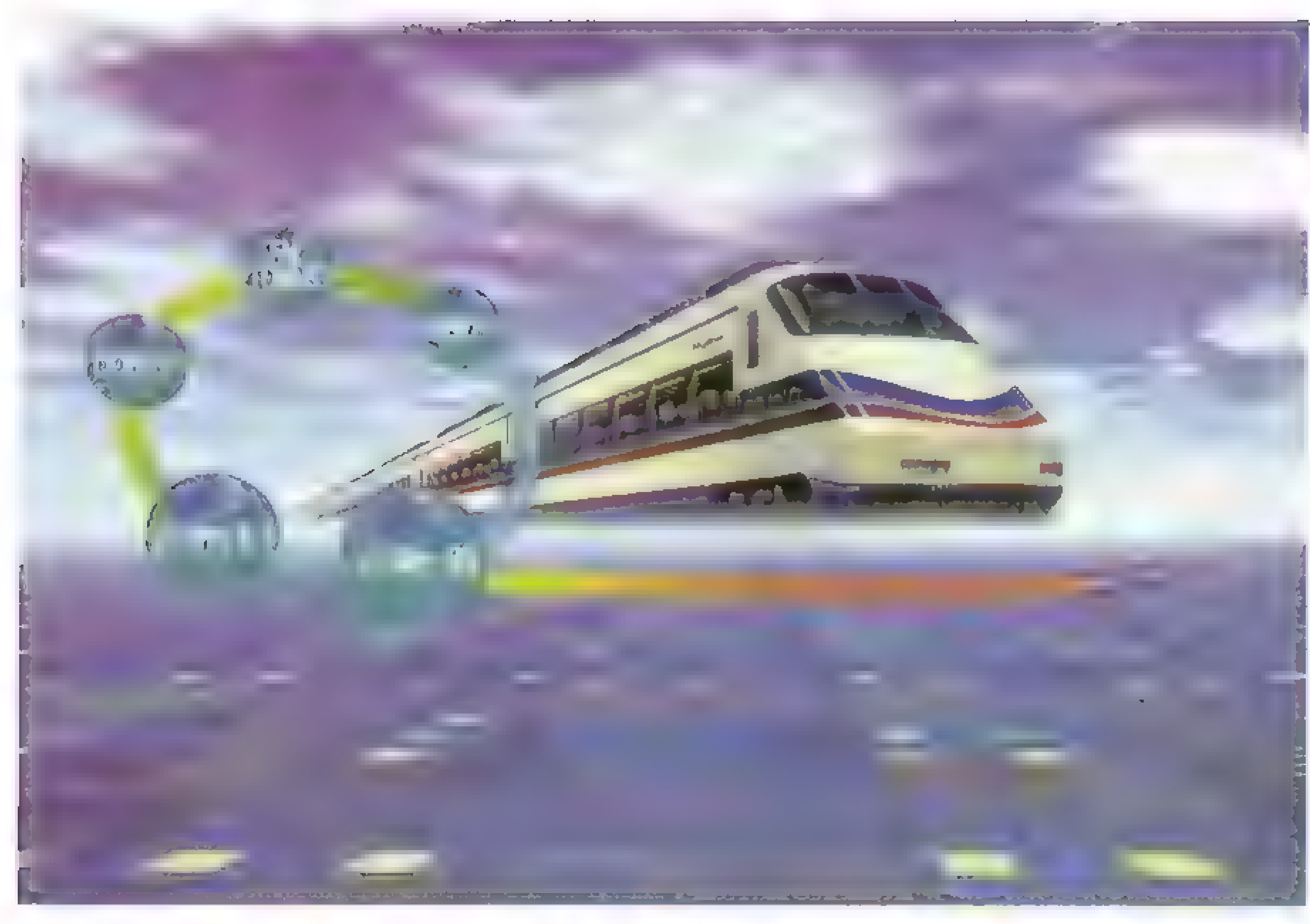


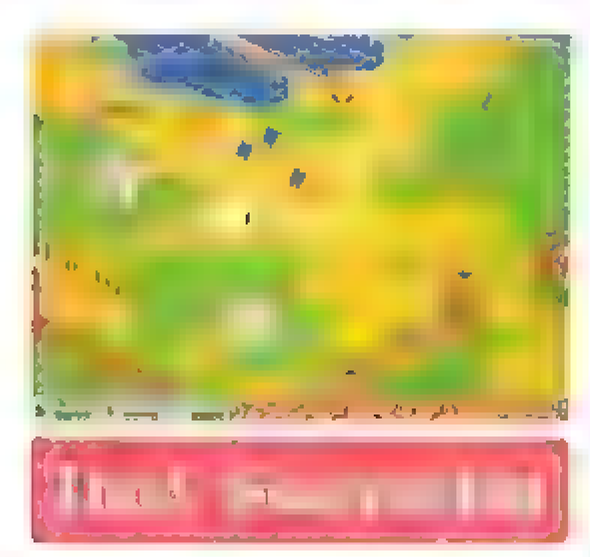




限 嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買





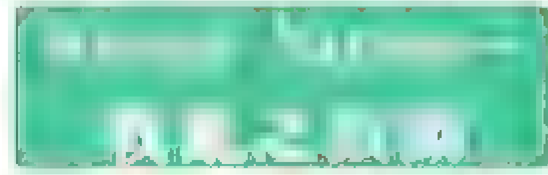








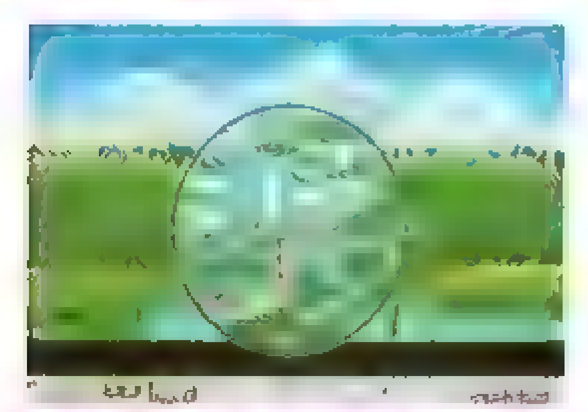




根據日本遊戲公司之相關人士估計，由於 WIN 95 在日本大為盛行，所以往後出的許多遊戲都往 WIN 95方面發展；換一個角度來看，DOS/V、 98 系列及其它電腦平台都可能逐漸式微；而就目前一般日本遊戲雜誌的報導及宣傳廣告來看，也大都是 WIN 95 佔大多數，或許在明年之後， WIN 95 將會成為日本遊戲的新一代標準。所以各位喜好日本遊戲的讀者們，可要有一點心理準備哦！

你滿意本列車的服務嗎？如果各位有任何建議或指教的話，歡迎來信到高雄郵政 18-69 號信箱『 JR 新幹線』收，列車長將為您盡心服務。

謝謝！ *L.Y.C*









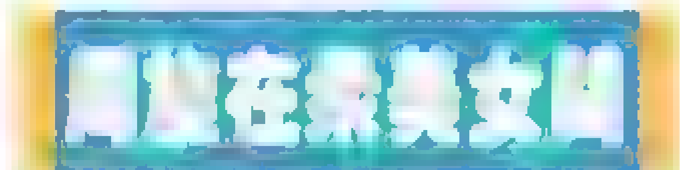




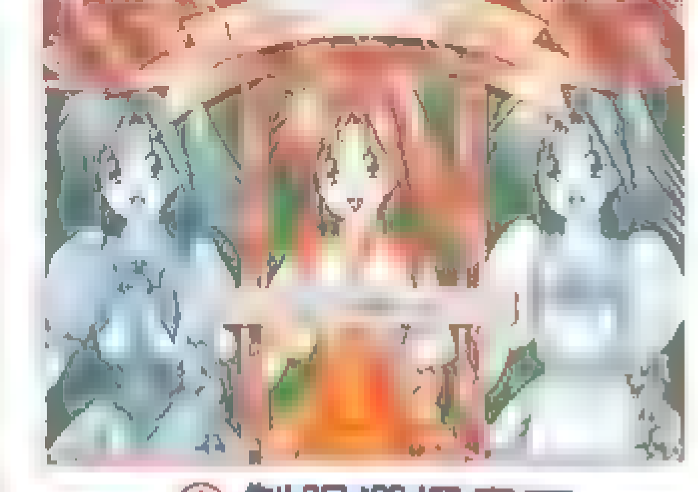
- AVG（18禁）
- PC－9801
- COCKTALL SOFT
- ¥7800



故事開始於主角高中生活的最後一個暑假（嗯，好熟悉啊），舞臺則是主角父親所經營的一家西式餐廳，名喚「 Pia Carrot」。這家餐廳有一特色，包括經理在內，清一色全是漂亮的年輕妹妹（洗碗的歐巴桑除外）。由於主角和友人相約出遊，便向父親開口。因爲暑假餐廳正好欠缺人手，此時老爸便心生一計：讓兒子在餐廳打工一個月，若一學期終了後成績單上沒有紅字，那麼旅費全數由老爸負擔；若主角成績有何閃失，那麼這個月便算做白工。這對原本就不知能否順利畢業的主角而言，簡直難如登天，不過主角不是當假的，當然不甘示弱，於是父子倆打起賭來，主角在老爸的安排下進入「 Pia Carrot 」餐廳，開始爲期五週的打工生活，故事由此揭開序幕…



這是由「 Cocktail Soft 」公司所發行的戀愛體驗模擬遊戲。主角在爲期四十天的打工生活中，必須周旋在一起共事的九位女孩身旁，其中也包括客人、主角的級任導師與隱藏角色。遊戲以指令方式進行，操作界面一如該公司的傳統－活潑、可愛。體貼玩家的設計隨處可見，如狀態欄就可以漢字、平假名或是英文等方式顯示。而一開始進入遊戲時玩家更可依個人喜好選定女孩子的工作制服，三種各具特色的制服也增加了遊戲的耐玩性。遊戲進行方式就如同「美少女夢工場」一般，以一週爲單位排定輪値表，剛開始的第一週屬菜鳥階段（當過兵就曉得了），所以只能擔任洗碗的工作。而自第二週起，便可任意挑選喜歡的工作排入輪値表中，包括擔任服務生、收銀員、材料準備、料理助手、洗碗、清掃、與整理倉庫等工作。隨著工作的不同，也會逐漸提升不同的屬性，如外貌、親切度、談話技巧、風評與身體狀況等等。在工作時會伴隨有可愛的動畫，而固定每週結束後也都會有工作檢討會報。在本遊戲中，工作的選擇是非常重要的，工作除了提升屬性外，某些事件點必需要特定的地點才能觸發。此外，


制服選擇畫面


窗邊的少女

深夜的濱邊

混亂的一日



與翔子的結局

每位女孩對各項屬性的要求不盡相同，比較特別的如清美老師，若是玩者的學力指數不夠高就無法完成。另外系統還提供了「資料視窗」的功能，可查尋每位女孩的資料與特性，可作為攻略的參考。



多重路線的設計

在遊戲內容方面，由於自由度相當高，加上遊戲完成時間並非很長（約四十分鐘可完成），所以剛開始常令人摸不著頭緒。指令的選擇分歧在本遊戲中相當地重要，奉勸諸君滑鼠不要開連發…不，不要按太快，並養成隨時存檔的好習慣，才不會捲土重來，前功盡棄。善用手中的各項物品與閒暇時多打打電話、多到各處走走，也都是完成遊戲的關鍵。遊戲進行當中會提供兩次前往沖繩研修旅行的機會，不論去與不去都會對某些女孩產生關鍵性的影響，因此魚與熊掌端看玩家自己的抉擇。結局的判定相當嚴格，除了完成了特定的事件外，還要符合對象女性的各項屬性要求，合格了才看得到個人的過關畫面。遊戲的圖形畫面的確好得沒話說，可由各位看倌眼中得到驗證。而活潑的音樂音效也不負使命，做了最完美的演出。遊戲時間的長度恰到好處，不致於過長而卻足以讓玩者一次次地嘗試其他路線。筆者最欣賞的，還是在豐富的劇情與成功的角色個性塑造，尤其是主角死要錢的妹妹，總是在一臉笑容中把玩者的錢用光，令人印象深刻。



主角死要錢的妹妹

主角一家人

翹家少女－佐織



麗香姐姐

清美老師的告白

雪子的告白

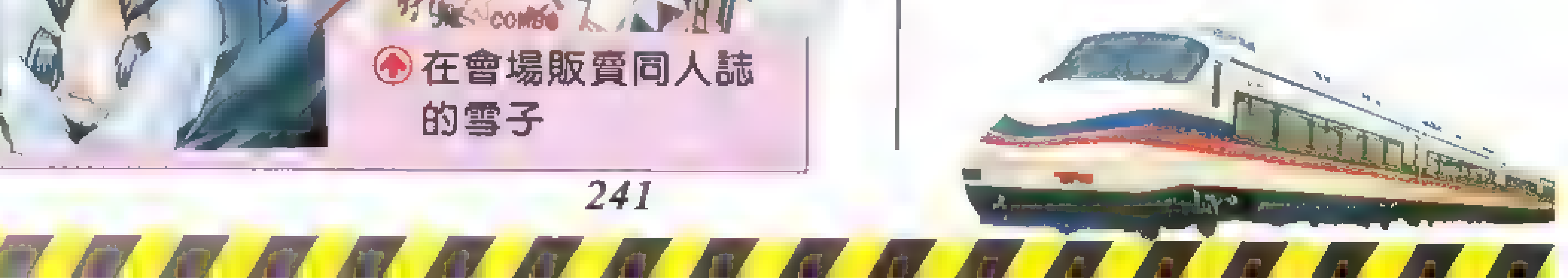
在會場販賣同人誌的雪子



結論

在紛亂眾多的 98 遊戲市場中，遊戲品質難免良莠不一。但一個成功遊戲，除了賞心悅目的畫面與帶給玩家的感官刺激外，良好的遊戲性是不可或缺的。這點筆者一直對幾家老字號的公司深信不疑。而「 Cocktail Soft 」正是其中之一。嚴謹的企劃與紮實的美術完美結合，「 Cocktail Soft 」再次交出漂亮的成績單。如果您也懷念「 Can Can Bunny 」系列緻密細膩風格的話，歡迎光臨「 Pia Carrot 」!!

●朱原弘●





ぺろぺろCandy 蜜糖甜心



● AVG（18禁）
● PC-9801
● Mink
● ¥8800

咳！在此先作個聲明，以下文字圖片若有心智年齡未滿十八歲、或屬衛道人士者，抑或是有心臟病、神經耗弱者可以略過這一頁，以免造成心神不寧，樂不思蜀。什麼？您堅持要看下去？早說嘛！好讓筆者為您多準備點更精彩的圖片…哎呦！誰打我？…其實也沒什麼不好意思，人本來就俱有獸性…不，是理性，只要您是個成熟健康的男人，絕對俱有足夠的自制力的。如何？作好心理準備了嗎？門窗確實關上了嗎？先把口水擦擦，再讓我們一起進到「蜜糖甜心」的世界！

前面拉雜了一大堆，無非是想告訴大家這是一個H-Game…哎呦！誰又打我…更正，是非常過激的H-Game。鑑於雜誌尺度，筆者僅能挑些「正常」一點的畫面圖片與大家分享。遊戲的故事背景非常簡單，話說主角是八大胡同中的一尾活龍，某日路經名喚「 Mink 」的日式窯子時（日本稱之為風俗店），發現了可愛的新來妹妹玉照，於是便前往指名，從此便成常（恩）客。如何？夠直線的劇情吧！反正醉翁之意不在酒…哇！先住手別打，真的沒耍您，耐心往下看。



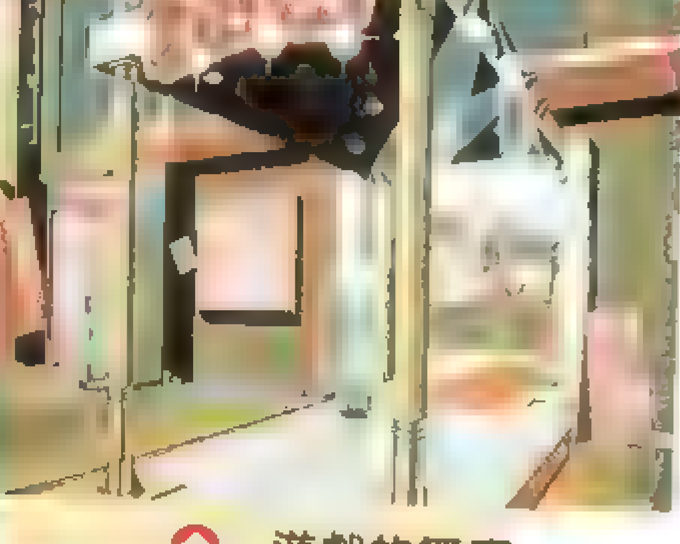
每完成一回合後女主角便會更換可愛的穿著

特殊的模擬冒險類型

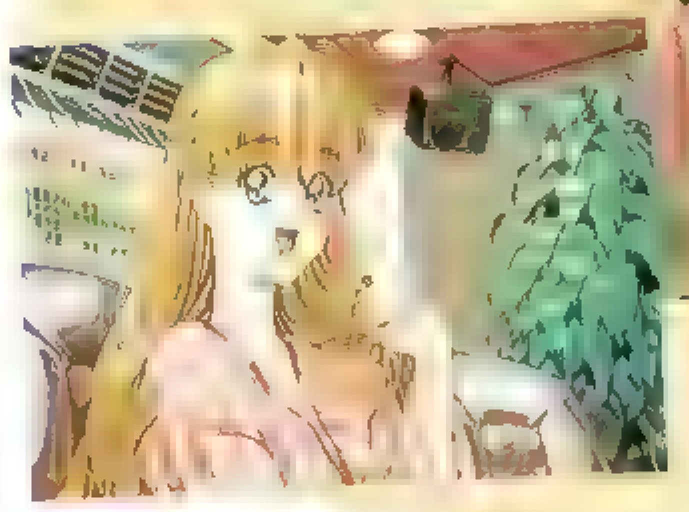
這是一個模擬類型的冒險遊戲。模擬的部份指的是主角與心儀的女性之間關係進展的精彩內容，也是遊戲進行的主體。方式就是不停的光顧該店，在「成交」之後，玩者可依個人喜好決定「交易」的地點、穿著、進行方式與結束方式，甚至使用其它物品等。選擇區分得相當細，據估計支線數在兩百條以上。當然，目的與其它H-Game一樣－看完所有的圖。除此之外，玩者的光臨次數、已使用金額等也都會累積保留，但這與遊戲進行無關，僅供好玩與參考。



系統選單與各項參數



遊戲的舞臺



可愛的女主角－Candy

PC-9801

好感度的設計



在主角房間…

再來說到冒險遊戲的成份。遊戲中還有一項相當重要的參數－好感度，在每次蒞臨該店時，女主角都會問一些關於彼此興趣或是生活上的問題，若是答對，則好感度會有所提升；反之，不對則會倒扣回來。而這些問題在原版說明書上多少會有一些提示，也勉強算是種簡單的保護吧！當好感度到達某種程度時，就會伴隨有特定的事件發生；玩者將會在街頭邂逅該女子，隨著好感度增加而展開攻勢，進而贏得她的芳心。而此時也就是結局的來臨了，本遊戲相當特殊的一點就是在打完結束字幕後仍可繼續進行遊戲，為未看完的圖而努力，這也算是設計者對玩家的一點體貼。

設法討好她吧！





擺出各種 Pose 的 Candy

優秀的聲光效果

在圖形品質方面仍秉持「Mink」一向的傳統，無論在原畫、用色上，好到令人咋舌的地步。而該公司向來以「服務玩家」為宗旨，相信這點貫徹得很徹底。在音效上，本遊戲更是難能可貴的配錄全程語音，女孩的聲音相當甜美可愛，在8BIT 音源下發聲十分清晰，且可在發聲中按滑鼠中斷，不會有等待過長的困擾。

結論

其實筆者內心一直交戰好久才決定將本遊戲介紹給大家，原因是遊戲內容太過限制級了。但其在美術圖形的表現是如此傑出，令人驚豔。換個角度來看，H-Game除了遊戲性外，玩家最希望的莫過於聲色感官的刺激，這也是這類遊戲的出發點。而這點本遊戲也的確不負使命，達成衆望。為此筆者也不惜傷風敗俗，將此遊戲推薦給身心健全的成年人。哇哈哈！不打我了吧！其實只是說些好聽的而已，我要再去玩了…





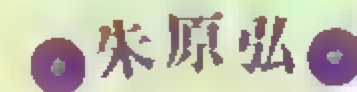
與女主角在雨中的邂逅



哇…變態！



與女主角的第一次約會



●朱原弘●





- SRPG
- WIN 95
- 吳氏工坊
- ¥ 7800

這次為大家介紹的 J-WIN 遊戲，是由日本相當知名的吳氏工坊所製作的即時戰略遊戲：【DUEL－ SUCCESSION】〔暫譯為：決戰－王位的繼承〕。如同大家所熟知的，吳氏工坊最擅長的就是即時戰鬥的人工智慧，在國內曾經發行的黑暗天使、魔域傳說 IV 等，就是由吳氏工坊所製作的。這個遊戲號稱是吳氏工坊十年一度的大作，如果根據它的廣告宣傳詞，這個遊戲應該是一個很棒的遊戲了！不再廢話了，直接切入主題，來看看這到底是怎麼樣的一個遊戲。

頗眼熟的故事背景

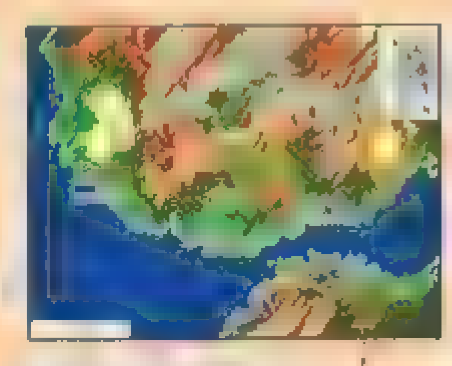

寫實細膩的片頭畫面

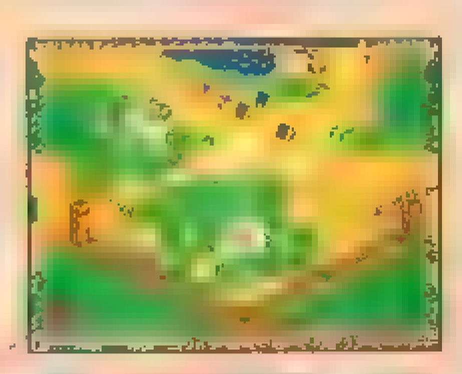
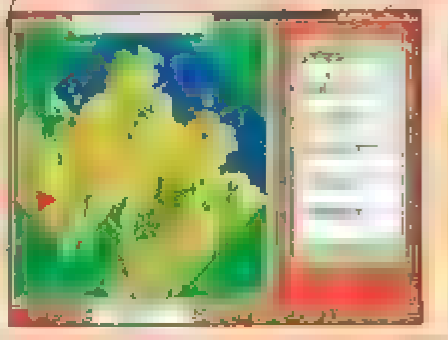
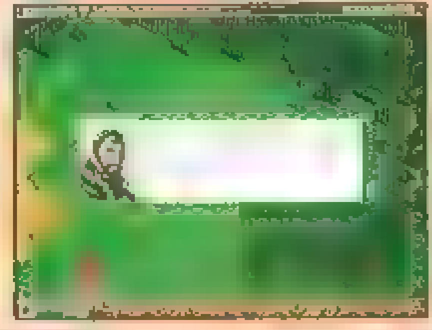
首先來看看整個故事的背景。在劇情方面的表現並沒有比較特殊的地方：一個古老的北方王國，在經過一段長時間的富饒安逸的生活之後，突然出現一個魔王，把這個國家給滅亡了；國王在臨終之前，把年幼的王子交代給忠心的魔導士，然後魔導士又將年幼的王子帶到大陸最東南的村莊方去躲起來。王子長大之後得知了自己的身世之後，便開始準備復國；在整備了一支部隊之後，於是便踏上了王子復仇記的征途了。噫！故事的劇情很眼熟嗎？或許吧！但這並不是遊戲的重心，而且真實世界的事件不也是一再重演嗎？我想這地方也就不需要去深究了。



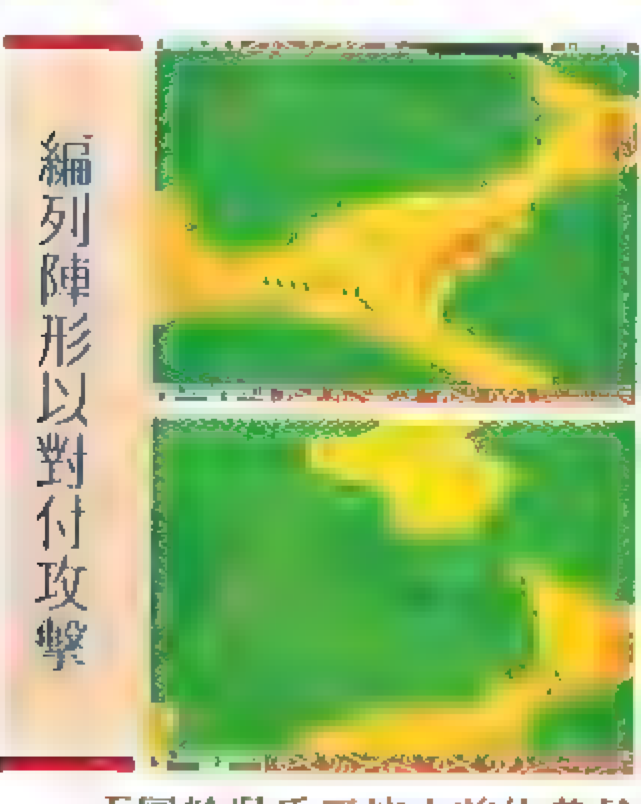
WINDOWS 下的操控介面

接下來再來看看遊戲的操作介面。前面提到吳氏工坊最擅長的便是即時戰鬥系統，這一套遊戲也是使用類似的戰鬥系統，但也做了蠻大的修改。首先【DUEL- SUCCESSION】引進了最近遊戲界最流行的 3D45 度的遊戲畫面視角。過去吳氏工坊的遊戲一向是以平面垂直視角，而且戰鬥畫面相當混亂而為人所詬病；但這次改採 3D45 度的畫面，使得這個問題稍微減輕了一些，但另一個問題卻又造成了一些困擾：不知道是否是因為採用 WINDOWS 高解析度的關係，所有的人物都小了好幾號，許多小兵都很像，一到了混戰的時後，四、五個部隊擠成一團，很難分辨出來到底那個人是屬於那個部隊的，只聽到一直有人慘叫的聲音。雖然設計者有針對這一點將各個部隊的圖案做了區分，但有時真搞不清楚到底目前是誰比較占優勢，到底是要撤退或是要繼續追擊，實在很難分辨出來。這一點若是在傳統回合制的遊戲上或許沒甚麼大不了，還可以慢慢分辨；但是問題就出在【DUEL- SUCCESSION】是一個即時戰略遊戲，而且部隊的移動是要在隊長身上按右鍵的，因此在緊急的時候常常要先花時間找出隊長在那裡，這一點有時候會是相當致命的。



軟體地圖一覽表
配置部隊以打擊敵人
部隊編成畫面
精緻的 45 度立體畫面
人物交談時之訊息畫面


編列陣形以對付攻擊

不同於吳氏工坊之前的遊戲以人物為主，【 DUEL-SUCCESSION 】是一個以個別部隊為主的遊戲，而且加入了部隊的陣形這項要素。關於陣形要素的選項還作了相當多的變化，例如：橫兩列、橫兩列掩護、橫一列行軍兩列、橫一列行軍四列、雁行陣、圓行陣等數個陣式，這些陣式並不是只列出來好看的，每一個陣式都有不同的攻擊、防禦數值，而且因為部隊在移動之前都會先整理好陣式才會開始移動，因此不同的陣式在移動速度上也為有相當大的不同。另外部隊還可以選擇通常攻擊、謹慎攻擊、限界攻擊、殊死攻擊等四種不同的攻擊方式。這些不同的選擇在作戰時都會發生不同的影響，而且遊戲的難度並不低，因此在出陣之前，一定要先想好要採用甚麼陣形以及採用何種攻擊方式。這一點算是【 DUEL- SUCCESSION 】與一般即時戰略遊戲相當不同的一點，也是相當值得稱許的一點，因為到目前為止，尚沒有一個即時戰略遊戲將部隊的陣形表現得如此細緻、明顯。畢竟『戰略是因為正確才會勝利，而戰術是因為勝利才顯得正確』（節錄自銀河英雄傳說），能夠因充份的決策而獲得勝利，是一個戰略遊戲玩家最大的樂趣。

EL-SUCCESSION 加入 RPG 的升級要素 ①

裝備可在武器屋中購得

戰役之後的結果報告

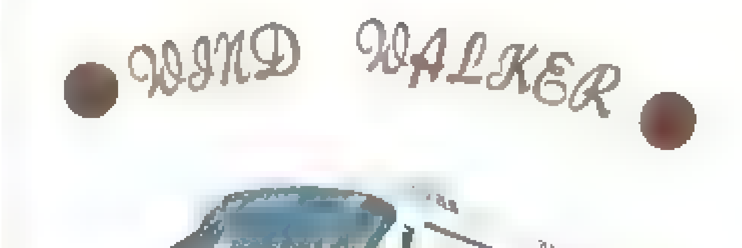
關於角色設定方面，【 DUEL-SUCCESSION 】也下了一番工夫，每一位隊長都有自己的性格設定，譬如主角的性格是冷靜判斷型，所以他的部隊在攻擊上也就不會太過於激進，在防禦上也就會多下一點功夫；如果是一個暴燥偏激的將領，那你就會看到猛張飛型的衝鋒部隊，如果敵人不強那還好，要是遇到一隊強大的敵人，那就只能向上帝祈禱了。當然玩家也可以利用不同的攻擊方式，來做為限制部隊行動的工具。例如用第一隊以通常攻擊來牽制敵方部隊，再使用第二支部隊以限界攻擊給與敵人一頓痛擊。至於人物的升級系統，則與吳氏工坊之前的遊戲差別不大，每位人物都有自己的經驗值點數、攻擊、防禦等數值，而每個部隊的小兵除了經驗點數值之外，都會受到隊長的攻擊、防禦等數值影響而有不同的表現。另外，也可以透過各種裝備的更新來提高這些數值；至於武器的的來源則可以在各個城市的武器屋中購得，或是在戰場上拾獲。

由於【 DUEL-SUCCESSION 】的難度並不是很低，因此遊戲中特別加入了可以自由進入的練功關卡，不論是因為等級不夠，或是操控不熟練，都可在這裡重頭再來一次，而且每一關都可以重新再進去多次。因此只要是玩家有充份的耐性，就不會發生因為等級不夠而無法破關的事情了。另外，【 DUEL-SUCCESSION 】的戰場畫面做得相當龐大，但是真正使用到的地方卻相當有限，因位【 DUEL- SUCCESSION 】的移動只能在事先預設好移動點之間移動，算是相當不方便的。

最後來談談這個遊戲的音樂表現。在遊戲音樂上，吳式工坊完全跟上時代的腳步，採用的是 CD 音源錄製的音樂，而且總共 15 首的音樂也都相當能夠配合戰場上緊張肅殺的氣氛。相較於背景音樂傑出的表現，整個遊戲音效的表現則顯得相當簡陋，只有在兩軍交戰的時候，才偶爾能夠聽到那可憐的音效。

結　論

整體看來【 DUEL-SUCCESSION 】算得上是一個相當不錯的戰略遊戲，並不會砸了吳氏工坊自己的招牌，是個頗值得玩家一玩的遊戲，只不過尚未聽說有任何一家公司要代理這個遊戲，看樣子玩家需要具備一顆善於等待的心了。





- SLG
- WIN 95
- KSS
- ¥ 11400

WARRIOR NATIONS
戰亂之鼓動

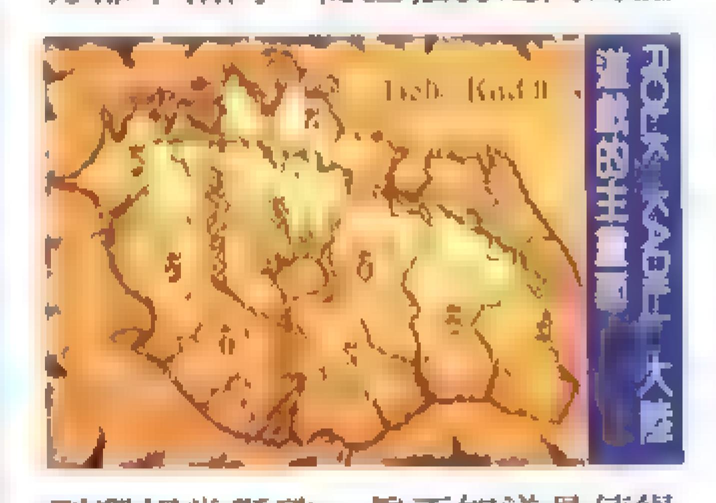
〝WARRIOR NATIONS－戰亂之鼓動〞（暫譯：戰士的國度－戰亂之鼓動），是一個相當奇特的日本遊戲。爲甚麼會這樣說呢？其實只要玩家們只要玩過幾套日本遊戲，或是日文改版成中文的遊戲，便可以很清楚地發現到，一般的日本遊戲都有很強烈的漫畫風格，例如同級生系列、龍騎士系列…等，但是〝WARRIOR NATIONS－戰亂之鼓動〞則完全背離了這些，反而有點傾向歐美遊戲的寫實風格，令人有種耳目一新的感覺。當初在日文雜誌上看到這套遊戲的時候，筆者還以爲這是一套外文改版成日文的遊戲，還嚇了筆者一跳；後來在確定了出版公司之後，才瞭解這是一套血統純正的日本遊戲。

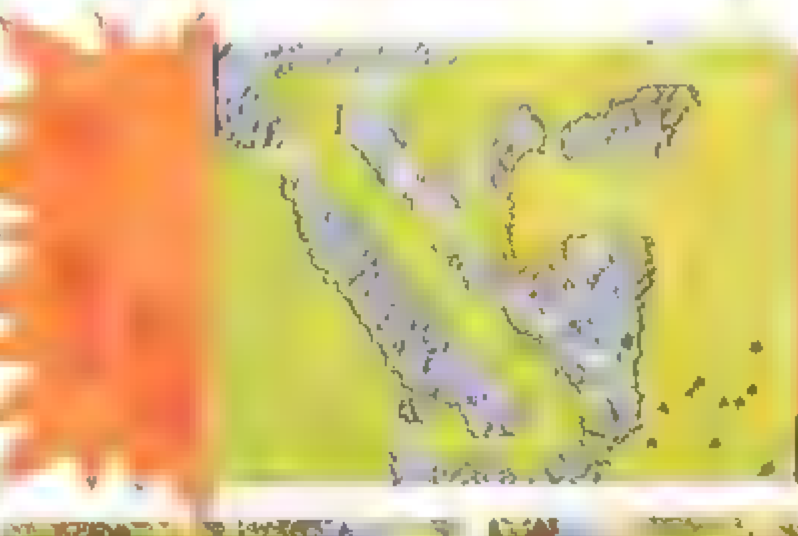
中古世紀風格的遊戲

〝WARRIOR NATIONS－戰亂之鼓動〞的背景有點類似中古歐洲的味道，明亮的金屬盔甲、鋒利的長劍、致命的十字弓、壯麗的城堡等等，在在都令人感受到中古世紀的歐洲風味，好像置身於圓桌武士與亞瑟王之間。但是整個遊戲卻與中古歐洲毫無關係，只不過是圖形類似而已。前面提到〝WARRIOR NATIONS－戰亂之鼓動〞是一個相當奇特的遊戲，其實指的不只是在遊戲畫風上的奇特，在故事背景上也是相當獨樹一幟。一般的遊戲在描述背景故事時，大部份都會添加許多與主線劇情無關的橋段，有時實在會給人有一種畫蛇添足的感覺。但是〝WARRIOR NATIONS－戰亂之鼓動〞則完全不來這一套，也沒有什故事前言，更沒有甚麼冗長的神話、傳說，只有簡單的幾個字告訴玩家遊戲的目的是什麼－打敗大陸上的所有國家，成爲大陸上唯一的霸主。眞是簡單又乾脆，嗯！我喜歡。

互相攻伐的大陸

在這塊動亂的大地上共有十一個國家（連同自己的國家在內），每一個國家都有自己的特色，有的以步兵見長、有的以騎兵見長、有的國家則會充份利用本國的地形；當然的每個國家的國力都不相同，而且強弱之間的差別還相當懸殊。眞不知道是値得慶幸還是抱怨，這個遊戲的自由度並不高，一開始你只能夠攻打一個國家，換句話說，也只有一個國家可以攻打你。要不然的話，大陸上最強的國家就是右鄰，只要它一發兵攻打你，可能就要


ROLK KADILL大陸
遊戲的主畫面







GAME OVER 了（這只是筆者的假設，因為直到遊戲結束，都不曾有任何國家發兵攻打我方）。因為每個國家都有不同的特色，所以在攻打每一個國家之前，都要先針對該國家的兵種、地形等特性進行一番瞭解，然後調整自己的部隊陣容，最後再發兵進攻。千萬不要冒然發動攻勢，否則戰場上可是沒有「撤退」這個選項的，一定要戰到主帥陣亡，才會分出高下；而且一但自己的主帥陣亡的話，則直接進入 GAME OVER 畫面。

這個遊戲在乍看之下，會讓人以為是一個類似三國志、或是信長之野望之類的遊戲。但事實上這個遊戲跟三國志或信長之野望一類的遊戲有相當大的差別。首先，進入遊戲之後，你只能看到三個選項，「兵舍」、「市集」、「出城」，完全省略了一內政、外交、人事等種田選項，玩家只要注意把自己部隊組織好，裝備好正確的裝備，然後上戰場去考驗自己的部隊即可。為甚麼要說正確的裝備呢？且聽以下的敘述，便知分曉。

注重戰術層面的遊戲

↓最初的人物裝備

←最強的武器

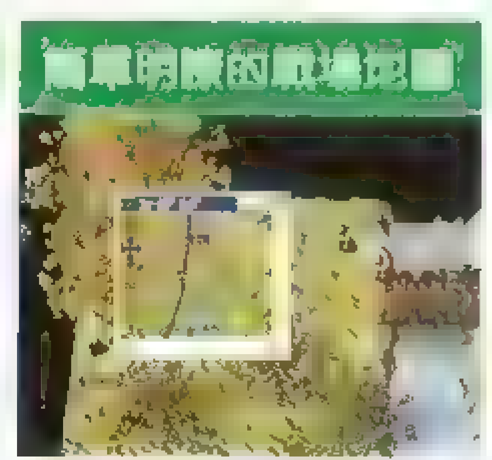
→最強的十字弓

↑最強的裝甲

「WARRIOR NATIONS —戰亂之鼓動」省略了許多戰略遊戲的選項，諸如經營國家、締結盟國等，但並不會因而使遊戲失去了內涵，因為製作公司在戰鬥的真實度上下了許多的功夫。首先，十五種劍術類武器、三種長槍類武器、五種弓箭類武器、十一種盔甲、五種盾牌、再加上一種馬匹。這麼多的武裝當然不是寫著好看的，每一種武器都有各自不同的屬性，只要你有錢都可以購買。沒錯，越貴的裝備越好用，但還得看你的部隊有沒有那個本事去使用它；例如：騎了馬之後就不能再拿弓箭或持長槍，因此是要攻擊力強或是速度快，就要看你自己的抉擇了。接下來，就算你的部隊裝備了最強的武器，上了戰場卻不一定就一定會打勝仗，因為你的部隊並沒有經過甚麼戰役的洗禮，套句軍中的術語就是一群「菜鳥」；既然是一群菜鳥，拿那麼好的裝備根本是浪費了，反而因為裝備的重量而拖慢了部隊的行動能力。老實說，筆者很喜歡這樣的設定，就好像是叫一個剛入伍的新兵開一架AH64阿帕契去打一輛裝甲坦克車，沒錯，是很好的武器選擇，但勢必會無功而返，還有可能會被敵方擊落。類似這類真實度的設計，在遊戲中還有許多地方可以見到，若玩家們也跟筆者一樣喜歡戰略遊戲的話，應該會相當地樂在其中。

接下來再來看看遊戲中的音樂，「WARRIOR NATIONS —戰亂之鼓動」的音樂是採用 MIDI 音源來播放的，因此只要玩家們的音效卡能夠支援 MIDI，大概都不會聽到太差的音樂，只是這個遊戲的音樂製作上並沒有比較特殊的地方，因此不會給人留下特別的印象。至於音效方面作得就有一點乏善可陳了，只有在部隊移動及戰鬥畫面的時後會突然冒出一些音效，這大概是一般日本遊戲的通病，只要求高階的音效配備，卻沒有做出高階的效果來回報玩家。

敵方部隊的情報



簡單明瞭的戰場地圖



輪到對方行動



整體看來，這個遊戲的方向是比較傾向真實的戰鬥，而較不注重整體的經營，再加上只有十個國家可以進行戰鬥，因此在遊戲的時間上可能沒有辦法撐上很久，一但玩家掌握了致勝的關鍵，可能只要花上兩三天的時間就可以破關了。但從另一方面來看，它為玩家省去了其它瑣碎的時間，若是你是一個不喜歡種田的玩家，則這又是一個相當簡潔有力的遊戲。那到底算不算是一個好遊戲呢？這個答案就留給玩家自己去抉擇吧！

● WIND WALKER ●







釣魚天國 夢幻天狗池篇

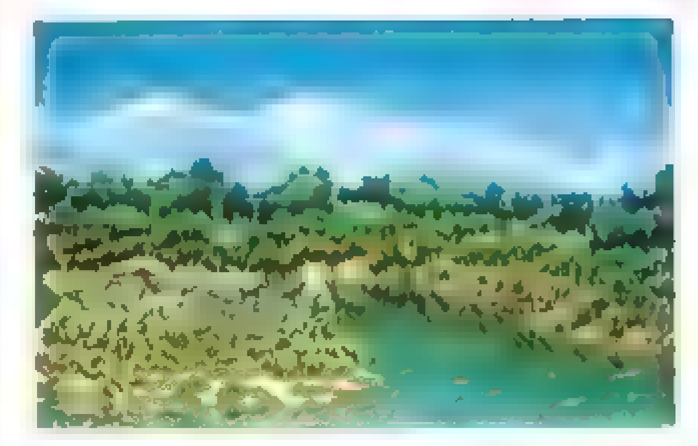
- 釣魚模擬
- WIN 95
- TEICHIKU
- ¥7800

日本人對釣魚的癡狂程度可說是世界之最，別的不講，光是在各種平臺上釣魚遊戲的數量之多就無人能及。而本文要介紹的，是由 TEICHIKU 公司發行在 J-WIN95 上的一個釣魚遊戲。



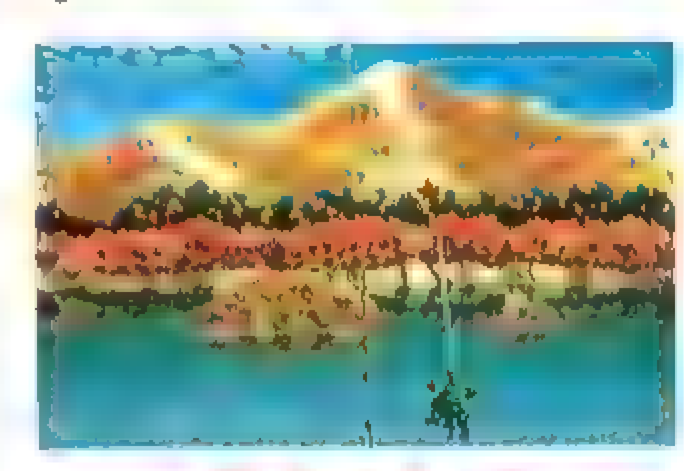
天狗池之旅

「釣魚天國」：夢幻天狗池篇（以下簡稱「釣魚天國」）是一個標準的釣淡水魚遊戲，遊戲的範圍架構在一個名爲「天狗池」的地方（說是池，但翻譯過來應該稱之爲湖），讓玩者在這個範圍作釣魚的遊戲。遊戲的架構主要分兩種，一是自由垂釣，在這裡沒有任何的限制，時間上則分爲春夏秋冬四個季節來進行；



垂釣的地點之一

玩者進入遊戲之初，可以在這裡先磨練一下自己的釣技。在這個項目中，魚會變得很好釣，同時也沒有比賽或是時間的壓力，不過在此垂釣的地點則永遠只有一個而已，玩者無法自由地選擇釣點；第二個部份是「釣魚天國」的重點，玩者在此將要進行釣魚競賽。這個比賽並沒有特定的對象魚，而是在在遊戲的終結時，以漁獲量的多寡作爲勝負的判斷。

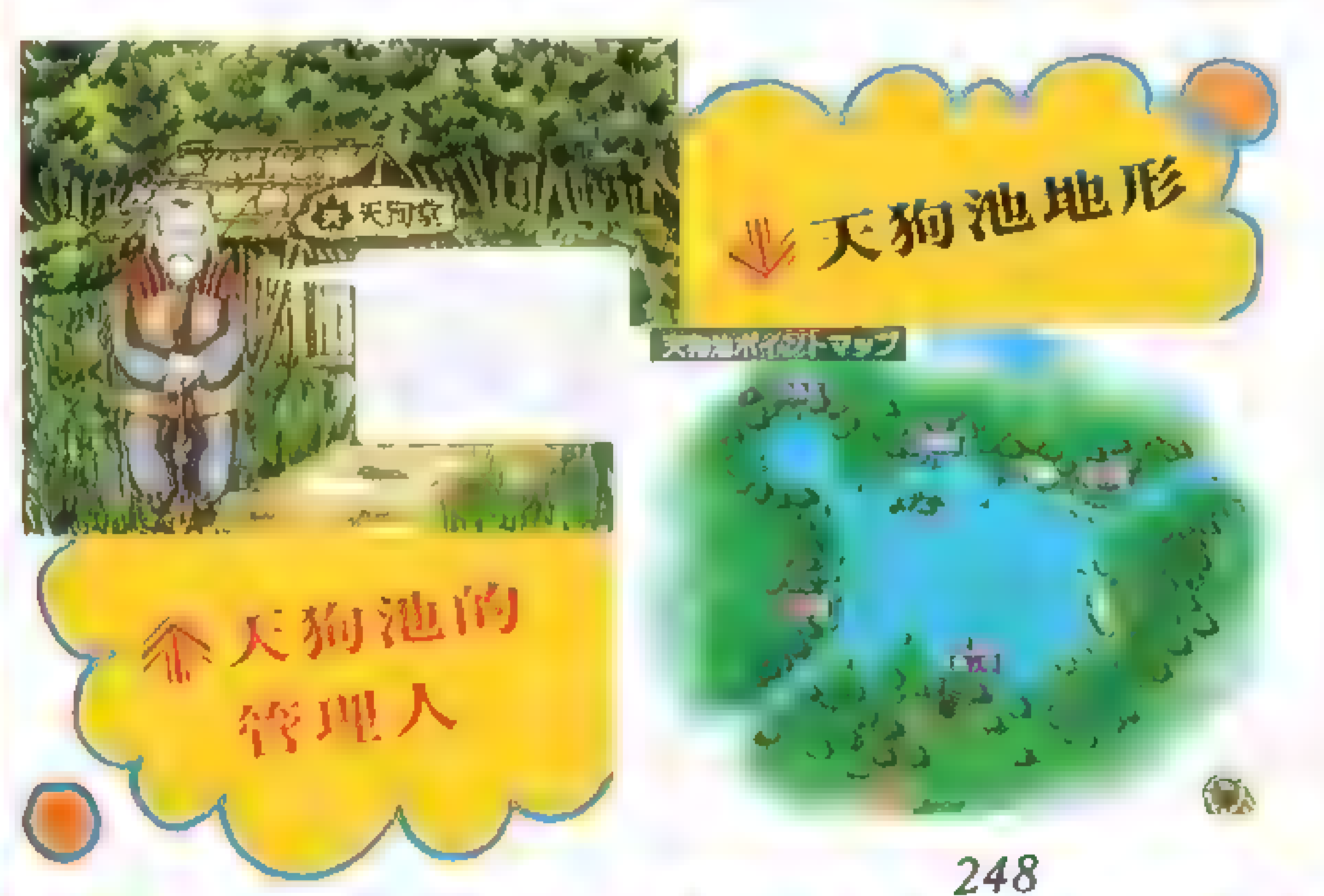


釣到烏龜了



[illegible]如何？

「釣魚天國」中主要的魚類，是以棲息於湖泊及河川、溪流出口的魚種爲主。筆者在這個遊戲中曾經釣過鯉魚、鯽魚及溪哥等種類，大多是在臺灣都可以見得到的魚類。在「釣魚天國」中，最讓筆者讚賞的，是它對魚種呑餌的表現以及魚類的泳層和季節性。只要是喜好釣魚的朋友，若見到遊戲中魚類啄餌時水面上



天狗池地形

天狗池的管理人

浮標的反應，必然會對其表現給予掌聲。對池釣稍有經驗的朋友，多應該可從浮標的反應判斷水面下是何種魚類在咬餌；同樣的在「釣魚天國」中的玩者也可以做到這一點。例如鯉魚吞食餌塊使游標上下浮動，讓筆者看了不禁感動起來。另外是泳層及季節性，「釣魚天國」對於此資料設計的還不錯，在前兩項條件的限制之下，玩者若不事先了解一下對象魚的習性，保證會讓你空手而返。



遊戲的設定畫面

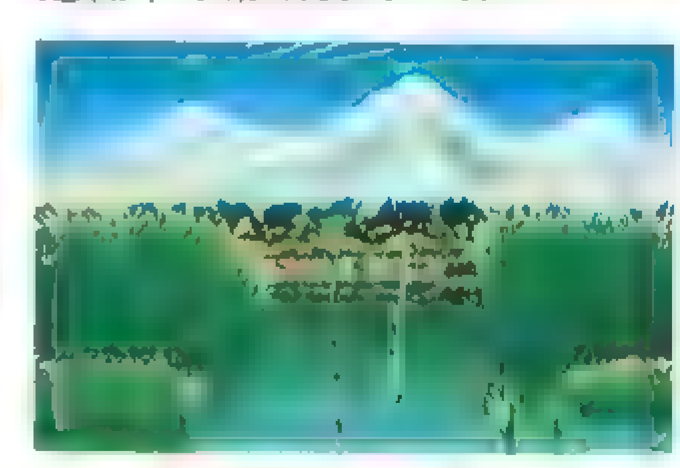
聽起來，「釣魚天國」似乎很棒是不是？很可惜的，這個遊戲除了上述的優點之外，剩下的全部是都是缺點。首先來談談遊戲中的釣魚工具。在「釣魚天國」中，玩者能設定的部份有：釣竿的長短、釣鉤的大小、浮標的大小、兩種類的餌塊以及三種軟硬度設定，覺得如何？告訴你，貧乏死了！釣竿沒有軟硬調的設計，也無法選擇用竿來垂釣更遠的湖中心（遊戲中一律使用手竿）；釣鉤、浮標無法選擇多樣的種類；魚餌的種類完全沒有變化性，看到這麼少的搭配，筆者實在感受不出來這樣釣魚會有什麼樣的樂趣。



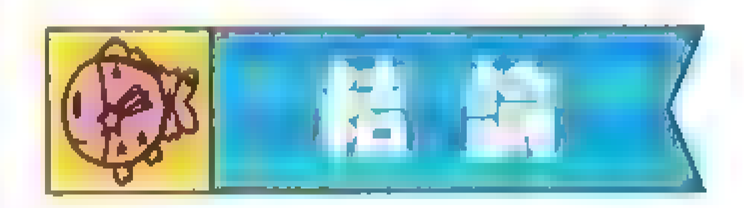
這就是筆者辛辛苦苦所釣到的魚

春天的釣場

除了工具的部份之外，「釣魚天國」釣魚過程之無趣也是筆者所僅見。在所有的釣魚過程中，玩者所要作的只有在需要揚竿時，按下滑鼠的按鈕就可以了。灑誘餌呢？拋竿的動作呢？拉竿的動作呢？抱歉，這些全部都沒有，你能掌握的，只有揚竿的時機而已。慘的是，在「釣魚天國」中揚竿時機的判斷，也未免嚴苛過頭了，玩者一定要在規定的零點幾秒內按鈕，才能成功地把魚給釣上來。筆者自認為是玩釣魚遊戲的好手了，但在「釣魚天國」中，還是慘得滿頭包。此外，玩者在遊戲中只能選擇大的釣點，而對於出竿投餌的地點卻無法選擇，卻不知這個步驟是釣魚過程中非常重要的一環。



釣到了一條小魚



結論

除了以上的缺點之外，遊戲讀取速度過慢，沒有線上輔助的說明，圖片少得可憐…等等。這遊戲可以發掘的缺點實在太多了，使得其它少數的優點變得相當地微不足道。寫完了這一篇文章，筆者很慶幸不用再接觸這個遊戲了。至於各位讀者呢？除非你錢太多沒地方花，不然筆者實在是看不出來這個遊戲有什麼值得玩的地方。

●陳俊弘●





釣魚工具的設定畫面

讓魚給跑掉了

垂釣的地點之一



- SLG
- WIN95
- ホノロシクス・システダズ
- ¥9800

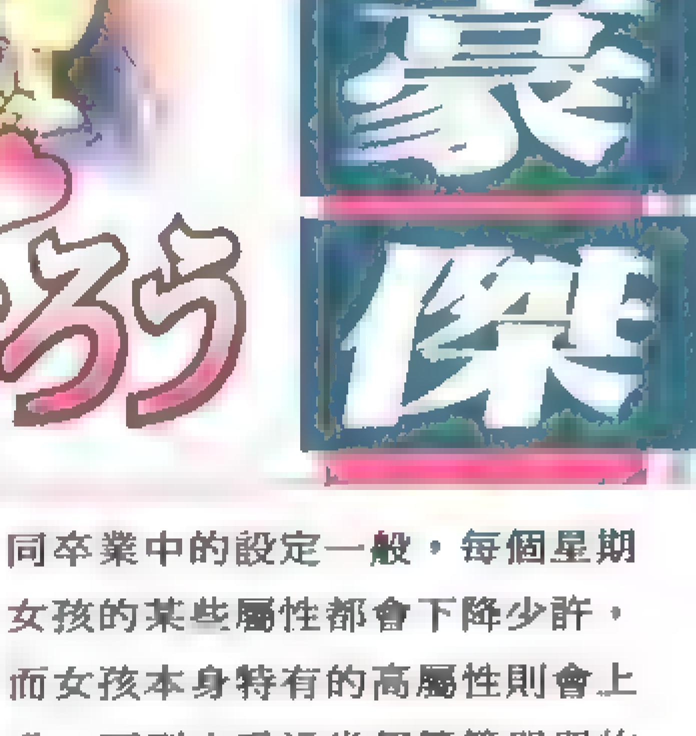


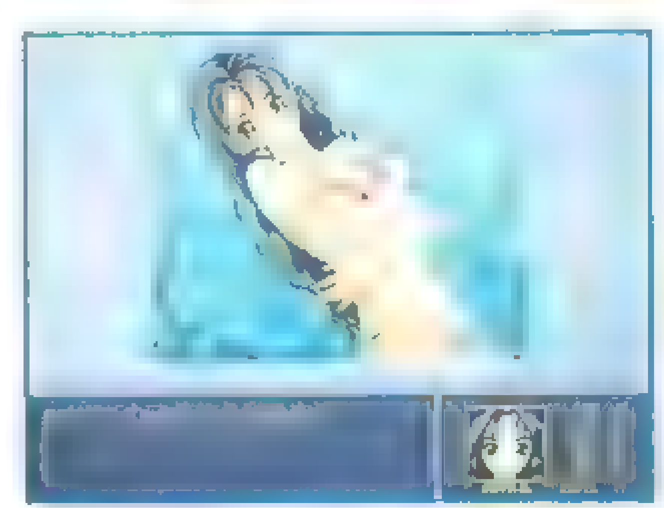
女中豪傑

歡迎再次來到 95 車廂，這一站我們將帶著各位同遊女人的國度。先讓我來爲各位介紹一下吧！ 1999 年的日本突然陷入極度的經濟恐慌，在東証、大証、名証等上市公司以及店頭市場的公司，由於體質不良的原因，全數宣告倒閉，殘存的 36 家公司由政府出面，統一集中於一家証券交易所進行股票交易。由於突發性的經濟衰退根本無法以經濟原理加以解釋，因此人們認爲是惡魔所造成的。在股市神話中ソーヴァ女神曾於女傑聖書中預言， 1999 年在命運街上具備博愛、勇氣、智慧、魅力、奇策的五位女店員，將在偉大之星的指引下共創股市神話，解開女魔降世所造成的經濟恐慌。

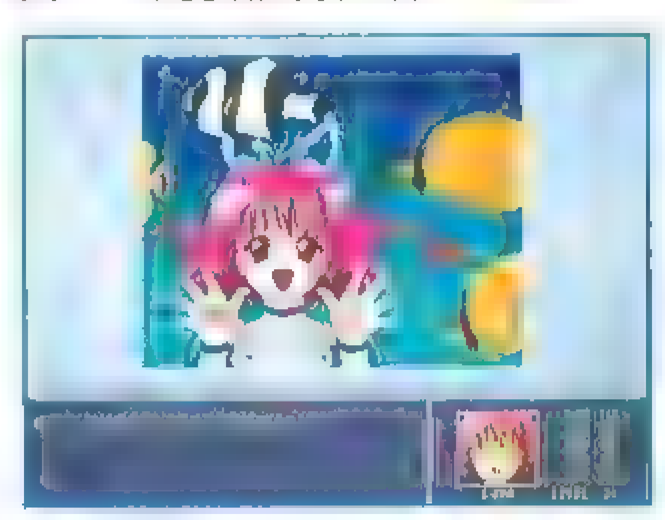
鑼聲響起

遊戲開始的地方有個魔由教授的遊戲講座，對於初次接觸這個遊戲的玩家，是個不錯的引導，雖然遊戲進行的方式很簡單，不過能夠參考一下的話會更好；當然，要是你看過這篇介紹的話就可以省略了。這是一個和卒業、美少女夢工廠蠻相似的遊戲，遊戲中的女孩也有像是知識、熱意、魅力、體力及運勢等等屬性，當這些屬性值掉到100以下，就無法從事股市情報搜集的任務了，所以玩家要透過教育、特訓等方式來提昇她們的屬性，就如同卒業中的設定一般，每個星期女孩的某些屬性都會下降少許，而女孩本身特有的高屬性則會上升。可別小看這幾個簡簡單單的屬性哦！還記得美少女夢工廠中在某些特定場所打工時需要一定的屬性值嗎？在女中豪傑裡也有這樣的參考指標，如果想要成功地探查股市動態，就必須遵循這些規則。車掌就把它貼在車廂後面，一定要記得去看一下哦！

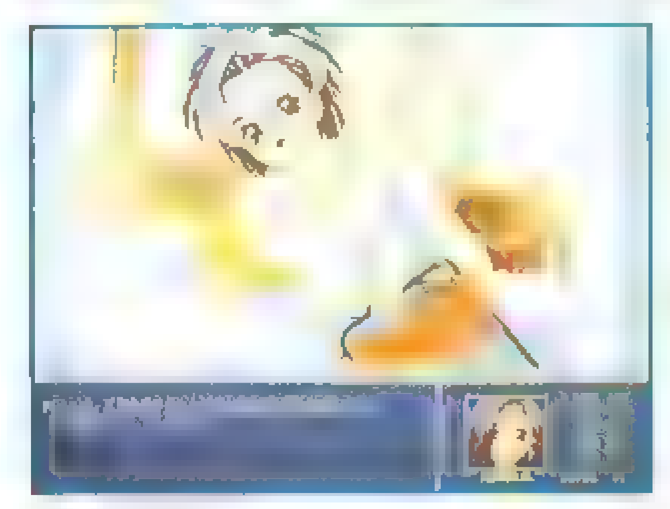




喜歡泡水清涼的魔由



好多好多的魚哦！



禮奈在敷臉呢！



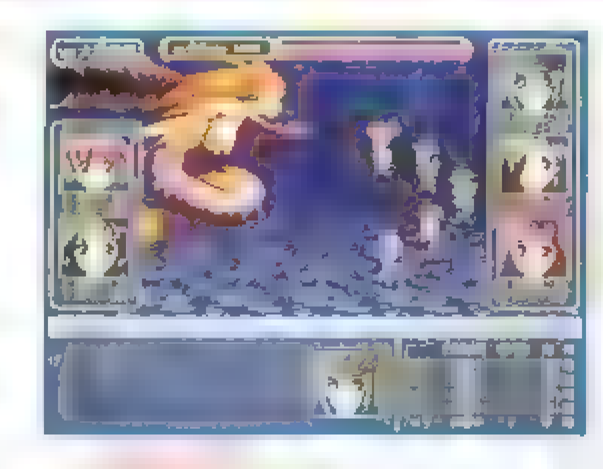
噓！別吵！ローリ正在K書哦！



走吧！喝兩杯去！

傳說中的女神　養成和角色扮演的混血

遊戲界的混血風有如滾雪球一般越來越大，女中豪傑是一個典型的養成模擬遊戲，再加上 RPG 的升級和戰鬥。不過在 RPG 上的成份比較輕，當玩家順利探查到股市機密時，女孩的經驗值會隨之提昇，如果那天正是氣勢正盛的時候，可以得到 10 點經驗值，也就是升 10 級；如果是平常時候，成功的話只有 1 點。女孩的等級高的話，在作戰時當然是比較佔便宜，雖然只是簡簡單單的戰鬥，可也考慮到敵人與策略的相剋性，從第一章的下落魔到終章的大暴落魔，都有致命的策略可以對付。攻擊的方式除了策略是每個女孩的獨特能力之外，還有將氣凝聚為光球的氣合砲以及天師所寫下的封印咒符。如果要打倒魔王的話，還是要靠策略才行。



為經濟復甦而戰



都凍僵了。好冷啊！



耶！贏了！

車掌小語

女中豪傑的遊戲方式相當簡單，玩家只要達成那位占卜師，事實上也就是女神化身－創邑天明的指示，利用五位女孩的能力，在一定的期限內在股市中賺到指定的錢，就可以進入作戰，打倒每一關的魔王就可以了。也因為遊戲的流程定得很死，只是一再重覆做同樣的事，玩了一段時間就會覺得無趣，幸好遊戲很短，所以很快就可以結束，以遊戲本身的創意和架構來說，倒也不失為一個有趣的小品茶點。畫面的構圖和音樂各方面的表現是中規中矩，沒有出人意表的地方，也沒有很差的地方，但是語音的部份就做得不錯，日本遊戲公司似乎是在視窗下找到了 PC 遊戲的天空，如雨後春筍般的 WIN95 遊戲不就是最好的證明嗎？想搭上 95 的車廂嗎？別忘了買票哦！

{佈告欄－PART Ⅰ}



翔子	熱略
魔由	愛略
綾	知略
禮奈	魅略
ロ－リ	奇略









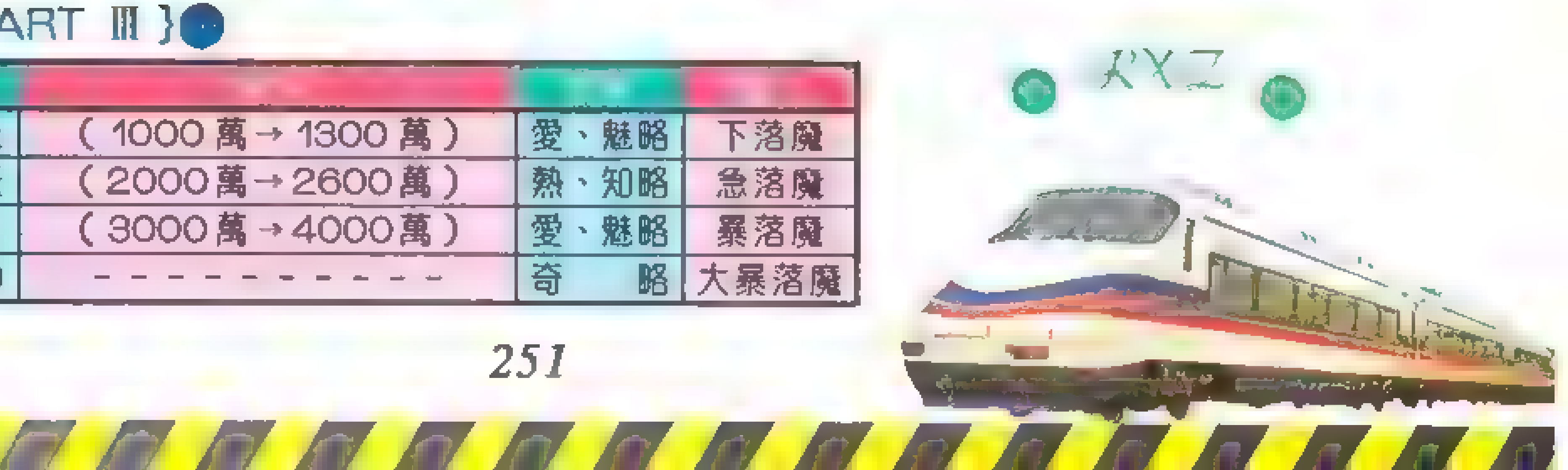


{佈告欄－PART Ⅱ}

	屬性
EXPO 會場	運勢
ビジネス（商業）街	知識、體力
政治街	知識、熱意
歡樂街	魅力、通信

{佈告欄－PART Ⅲ}

第一章	疑惑的貓妖	（1000萬→1300萬）	愛、魅略	下落魔
第二章	慌亂的狐妖	（2000萬→2600萬）	熱、知略	急落魔
第三章	冰之雪妖	（3000萬→4000萬）	愛、魅略	暴落魔
終章	傳說的女神	－－－－－－－－－－	奇略	大暴落魔





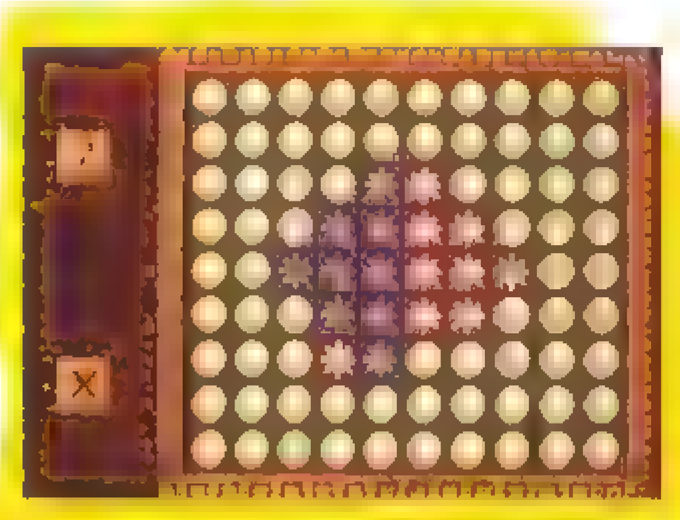
- ECT
- WIN 95
- SANYO
- ¥ 8800



歡迎各位來到 95 車廂。如果您一定要問那有人把車廂拖那麼長的，這個問題就得請教一下比爾．蓋茲先生了。 95 這名字取得不錯—『九五之尊』，也難怪日本人要伏首稱臣了。先看看我們這個車廂的特色吧！最大的特色當然就是筆者我了，如果少了筆者這位盡職的車掌，你可能會不知道我們的列車有什麼特色喲！可能你會問我從店長轉職成為車掌有啥不同，那大概就是多了會動的風景畫，還有轉職之後經驗值（稿費 ??? ）比較不容易提昇吧？哈哈！那麼就先來介紹一下列車的配備好了，看看您桌上的小 PC ，這部 PC 和車掌用的是一模一樣的哦！往後如果你覺得為什麼在同一部列車上會有和車掌不同的速度時，那肯定是我〝又〞穿上了滑輪（ OVERDRIVE??? ）。列車上用的配備是 6X86-P166+ 、 32MB RAM 、 S3-325 ViRGE 和 6 倍速的光碟機；號稱 95 車廂，當然是用 JWIN95 作業系統囉！如果你對雜誌中所介紹的遊戲有任何疑難雜症的話，也歡迎你用網路和車掌小弟我連絡，我的 E-MAIL 是 RXZ@bbs.cis.nctu.edu.tw ，或者你也可以到 140.113.30.91 灰姑娘的日文遊戲版上找到我哦！這部先進的列車的功能可是無遠弗屆，不管你在香港或是馬來西亞都可以連上車掌，足以媲美不可能的任務中你看到的子彈列車哦！現在就請你趕快回到你的位置上打開你的 PC ，嘿嘿！不賴吧！連三洋電機都跑來搞 GAME 了，『 MILO 』是那一號人物啊？別急，當然不會是連開車時刻都會忘記的迷糊列車長，也不會是筆者我了，瞧！不就是我們的下一個停靠站嗎？準備好了嗎？行こう！

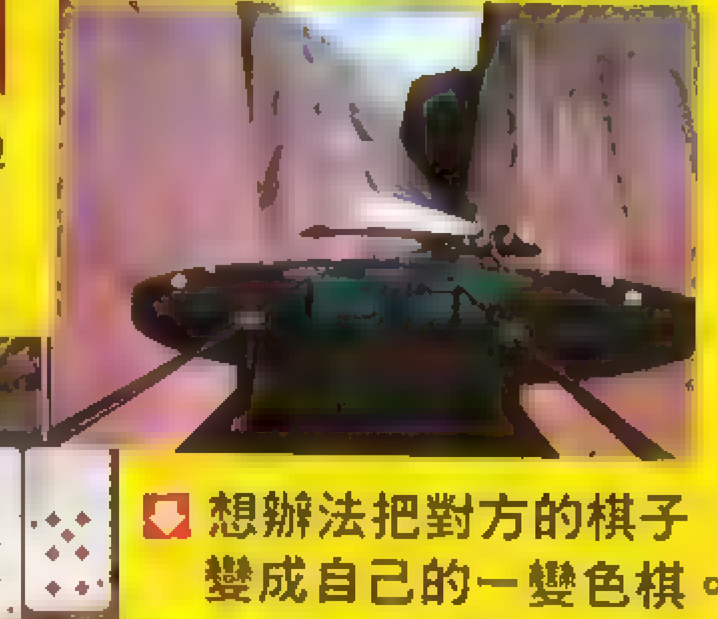


兩年多前當『第七位訪客』（註：這是一套遊戲的中文譯名，並非真有其人，筆者將之擬人化）造訪地球，和各位地球上的玩家見面時，它翩翩的風采和令人驚豔的架勢，曾擄獲不少玩家的心；接下來的 MYST 和許多同類型的遊戲，也都獲得不少掌



對稱的紅藍棋，要跳過不同顏色的棋子回到自己的家。

看起來像是蜻蜓一樣的飛行器，它可是玩家的座騎哦！



想辦法把對方的棋子變成自己的一變色棋。

要如何將所有花色的牌依序排好呢？真是傷腦筋啊！



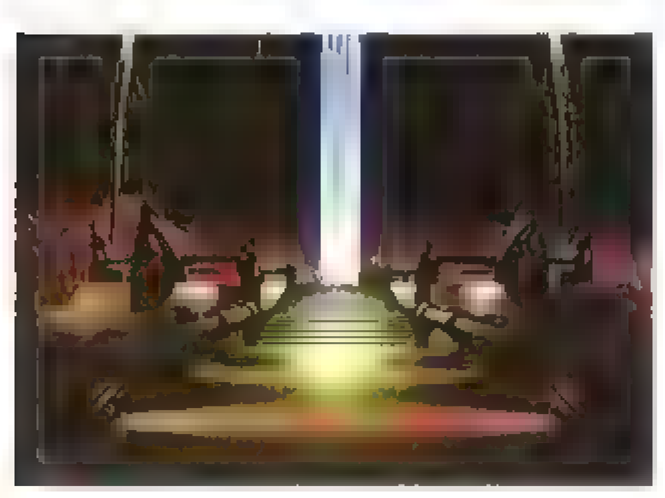
聲，國內也有類似的作品，同樣博得不少喝采。現在第七位訪客的日裔混血兒，帶著祖先的遺訓，更多更複雜的謎題，再度來到地球。在一個偶然的機會裡，主角得到來自宇宙的統治者（就當是訪客的子孫吧！事實上是一部沒有生命的機器）的訊息，由於它已經快要停止運轉了，因此希望主角能夠解開長久以來存在於宇宙中的問題。每當玩家解決一個謎題，便可以取得一片六角形的晶片，當玩家收集到所有的晶片之後回到靈光之塔，證明你是宇宙中唯一具有足以統治宇宙智慧的人，便可以接管整個宇宙，成為真正的九五之尊。



美侖美奐的 3D 佈景

千奇百怪的謎題

雖然這類的遊戲大都有個奇怪的故事背景，和一些風馬牛不相及的謎題，不過真正值得玩味的，是遊戲精美的 3D 繪圖和各式各樣的謎題。對於一個喜歡解謎的玩家而言，MILO 有七個懸浮於空中的浮島，在這些浮島上存在著超過 20 個以上的謎題，每一個都會讓你愛不釋手，像對稱的紅藍棋，玩家必須利用紅藍棋之間可以跳躍的規則，逐一將不在對稱位置上的棋子歸回原位



從天而降的祥光。



想辦法把所有的水果摘下來大快朵頤吧！

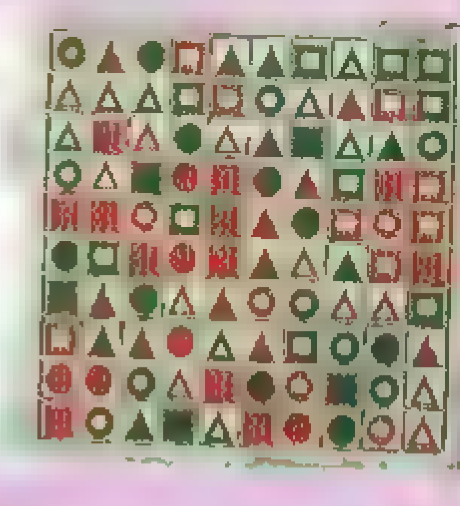
；而四角撲克則必須讓中間的牌依不同顏色由大而小排列，找出 ACE 後再依其花色由小而大排列至四個角落，雖然有上方的四張緩衝牌，但是也不是件容易的事；而在奇妙的果樹這兒，玩家要想辦法把所有的水果（看起來有點像愛文芒果）摘光，有趣的是這些水果會自動再生，如果摘了錯誤位置的水果，它會不斷地長出水果喲！其它還有像連棋、對角盤、水晶球等等謎題，都是讓玩家做腦筋運動的好謎題，要考驗自己的頭腦，就得在下車前把答案想出來哦！



奇怪的圓形建築。

車掌小語

筆者認為遊戲中許多謎題都過分偏向棋盤和撲克牌，感覺上似乎有點單調，不過這也說明了棋子和撲克可以玩出不少的變化來。其次是遊戲的方位並非真正的 3D，玩家所看見的只是一個精美繪製 3D 平面，當玩家向左或向右轉後，會發現根本還是面對著一樣的東西，或者向左轉了兩次，居然可以回到原先的方向



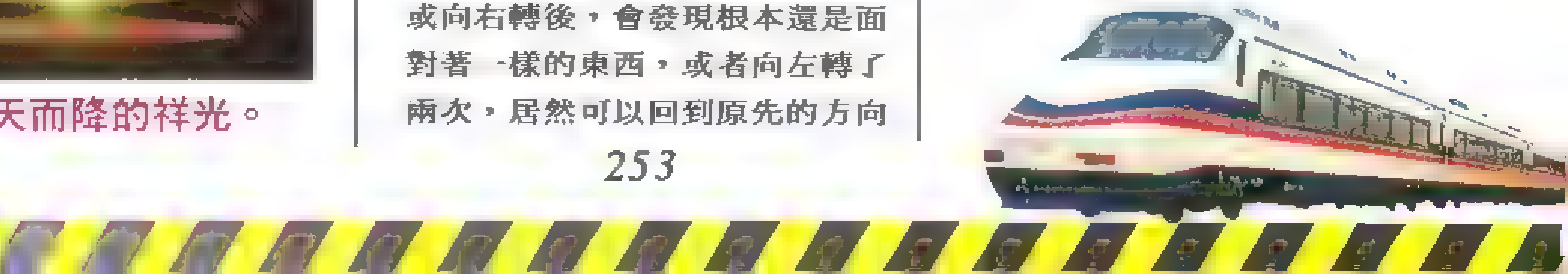
過了河別忘了拆橋造路哦！

，讓筆者差點暈頭轉向；幸好遊戲中的活動範圍不大，不然真的會迷路；因此儘管遊戲中多的是美不勝收的 3D 佈景，但是總是缺少了一份對真實空間的感覺。玩家在每個島之間探索，是透過一部看起來像是蜻蜓的飛行器來回，當你在飛行的時候，可以看到錄製得相當不錯的影片，細緻的動畫和詭異的氣氛，讓人有種身在太空的神秘感。在玩這個遊戲的時候需要相當大的耐心，事實上所有的解謎遊戲都是如此，有些題目並不難但很煩，所以玩家容易出錯，所以要很細心且有耐心，重複做某些動作，而在關鍵點處要把握好，以便能順利地推展。在遊戲輕柔的樂風薰陶下，讓玩家同遊戲走過一個深夜也不會覺得無趣，對喜歡這類型遊戲的玩家而言，試試日本式的第七位訪客，也是種不同的異國風情。



目前進度查詢。





亞洲套裝軟體系列

合集版

國中有聲英文教學

國中生有福了！亞洲軟體推出「國中有聲英文教學」，讓您不用再死K書本，完全以互動式的教學手法，讓您輕鬆學好英文，成為聽、說、讀、寫、查、看樣樣精通的英文好手，從此讀書不煩腦、考試不用怕、說英文一級棒。

（合集版）
國一上・國一下



（合集版）
國二上・國二下



（合集版）
國三上・國三下



產品功能

- 多重考題測驗分析
- 黑白棋遊戲
- 有趣漫畫卡通圖案
- 片語練習
- 交談式的課文導讀
- 生字練習
- 當場錄音比對
- 課文自動播放
- 句型練習
- 中文整篇翻譯
- 課文與試題列印
- 英文對話
- 發音練習
- 英漢電子字典
- 中文同步翻譯
- 文法解析
- 造句練習

適用對象：國中生、老師及英文自學者

建議售價：$880元



製作研發：亞資科技股份有限公司
服務專線：(07)8151976.8151981



網路逍遊 InterNet

● Frank

完全使用手册 BBS篇（下）

(5) Chat ：Talk 是二人之間交談，而 Chat room或者是 IRC 就是一大群人大擺龍門陣了！在 Chat room 中交談困難度會比較高，因為談天的人多，除了打字速度要快之外，經驗也要夠，否則還真的會看不出一堆人到底在說什麼呢！

Chat Room 中最重要的也就是指令！因為進了 Chat room後，您打的每一行字都變成了您要說的話送出去了，那麼，要如何送指令呢？答案就是在每一道指令前面加上一個 / ，最基本的指令有： /who，查查目前誰在 chat room 中； /msg 本指令後面空一格加上使用者暱稱（在交談室中大多是使用暱稱的！）再空格加上您要說的話，就可以送出您和他之間的悄悄話了！； /quit ，溜之大吉！； /help ，列出所有指令及其使用法！



其實呢，在 Chat Room 中最重要的指令應該算是社交指令！什麼叫做社交指令呢？其實它就是用以表達您的情緒，讓您在談天時表現更為活潑！但是社交指令的使用法由於架站者的設計方向不同，每個站的社交指令用法及數量，笑果都不太相同，我們舉例而言：在有些站上，輸入 //help 可以列出所有的社交指令，而社交指令的開頭即是使用二個 / 字元！如輸入 //cry ，您可能可以看到 xxxx 咕咚一聲坐在地上大哭這種動作的字眼！善用社交指令可以讓您在交談室中大出風頭哦！

(6) Send ：Send 指令可以讓您送訊息給您的好友人！這個訊息無論他在做什麼，都會顯示在螢幕上方或下方，並且電腦會嗶聲通知他有人送來訊息！有的站做得更妙，連看文章時都能送訊息！只要按下 s 鍵即可！而有些站怕您一時不察，沒看到對方的訊息，還會為您存下來！在 Talk 功能表中可以查閱！

(7) Override ：編輯好友名單，在此輸入您的好友 ID ，以後他們如果有上線，您就可以從 Friend 功能中看到他們了！身為您的好友有一些獨享權利，比如①可以隨時 call 您②可以看到您為他們特別編寫的計畫檔③可以互相送訊息（使用 send 功能）。



以上就是BBS站常用功能介紹，當然啦！如果只有這些，是不夠稱為完全使用手冊的！接下來，我們來看一些使用上的小秘訣！

(1)當使用尖峰期，連不進某些站時該怎麼辦？沒關係，很多 BBS 站都可以使用多種連線方式。現在我們來列舉一些例子！比如中山大學BBS站， IP 是140.117.11.2，連上線的方式有三種：①使用 telnet 程式，使用 telnet port（ TCPIP 系統中慣用是埠 23 ）②使用 teknet 程式，使用 port 9001 至 9009（在 DOS 的 NCSA tenet 下請打 telnet 140.117.11.2#9001，在 Unix 系統下請輸入 telnet 140.117.11.2 9001 …以此類推），若您用的是 Winsock 中的一些應用軟體，在輸入連線位址時，會有一欄是讓你填連線用埠號的！同樣地，輸入 9001 至 9009 間任意數字即可！③利用客戶端程式連線！某些BBS都有其專用客戶端程式的，中山大學 Formosa站就有一套自行開發的客戶端程式，放在 ftp ：//ftp.nsysu.edu.tw/pub1/nsysu/formosa/ 之中，請有興趣者自行利用！而交大資科站（ 140.113.23.3 ）則是開放 port 9000 至 9009 來提供連線。中央電機（ 140.115.70.28 ）是開放



port 3000 至 3005 。

(2) E-mail post ：什麼是Email post呢？如果您有寄信用的軟體，您就可以先在家裡打好您想發表的文章，再利用電子郵件寄到站上來 post ！而這封信的收信人通常是寫著 bbs@（某站的 hostname ），比如說 bbs@bbs.ee.ncu.edu.tw ；bbs@bbs.cis.nctu.edu.tw 等等。那麼內容呢，大致可分為幾部分，以下來看一個範例：（採用交大資工格式）

#name ：您的使用者 ID ←第一行
#password ：輸入您的密碼 ←第二行
#board ：您想張貼的版名 ←第三行
版名請注意大小寫.
#title ：文章的標題 ←第四行
記得要空這一行 ←第五行
在這裡輸入您的文章，幾行都沒關係… ←第六行

若您要在轉信版貼不轉信的文章請在 #title ：這行之後寫上 %local 的字樣，如：

#title ：這是一封測試信 %local

有些站的身分確認是叫您到您登記的帳號下進行一次 Email post （發貼到test版）因此 Email post您一定得學會。

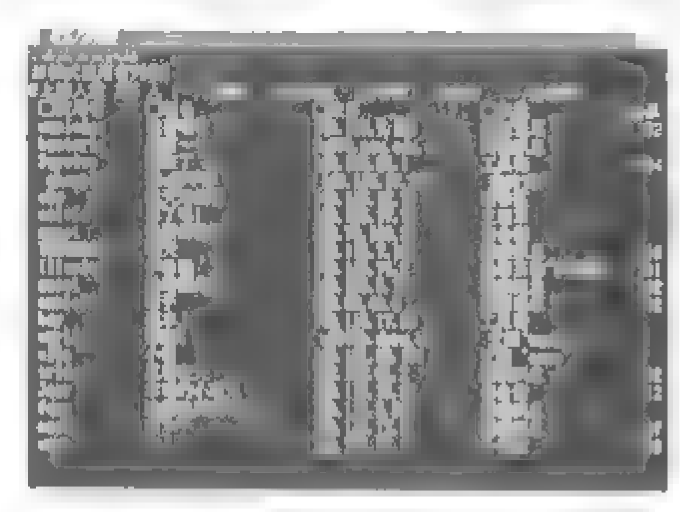
(3)剛進站，什麼都不知道的新手要怎麼辦？沒關係，進入本站公佈欄，站長會耐心地把新手該注意的事項，本站使用的方法，都寫在公佈欄中。不過看過這篇文章後站長的話您應該會更加了解才是！

(4)帳號的安全性？！BBS上的帳號安全性全靠您的密碼來決定！所以在密碼的決定上，要守一定的規則：①不要把帳號直接拿來當密碼！笨蛋都知道密碼該怎麼猜！②也不要很簡單地把帳號倒過來變成密碼！③密碼請安排一些特殊符號在其中！如 #$&^* 之類的！④目前一般 BBS 都會有您的上站記錄，如果發現上次您上線是來自一個沒去過的單位或沒用過的電腦，代表一定有什麼人從別的地方用了您的密碼上線！或者是上站後看到如下的畫面：

Gravis Sat Aug 24 13 ： 47 ： 06 1996 polaron.phys.tku.edu.tw
Gravis Sat Aug 24 13 ： 47 ： 06 1996 polaron.phys.tku.edu.tw
....

您要刪除以上密碼輸入錯誤的記錄嗎（ Y/N ）？〔Y〕

就代表有人曾經試著用您的帳號上線過，但是密碼輸入錯誤（當然，這個範例是筆者自己故意打錯的）。遇到這種情況，快把畫面資料記下來，發表到 SYSOP 這個版或寄給站長，向他們求救兵！當然，如果只是看到一二次就不用管太多了！但是如果有很多次的記錄，就請一定要通知站長！



另外，您還記得 friend 此功能是做什麼的嗎？沒錯，它除了可顯示好友資料外，您也可以把自己列入好友名單中，這樣一來，您一使用“Friend”功能，就可以看到您是否有重覆進站的現像了！相當好用！

接下來，我們來看看一些熱門的討論版：

Astrology ：星座版，現代少年少女追求成功幸運和愛情的最佳指點迷津之道。

Baseball ：燃燒的野球，在這裡討論職棒不用擔心黑道介入哦！其實中華職棒有數隊在網上都有支持者開版！有：Dragon 、 Eagles 、 Elephants 、 Tigers 數個版。

Basketball ：籃球的愛恨情愁。說成這樣好像很嚴肅，其實根本就是 NBA 版。大部分的討論信件都是 CBA 或 NBA 相關的。

DOS：不死的作業系統！

Food：想得到一些美食的資訊就來這裡吧！

Hardware版：凡是想買電腦的人總是會莫名地想起這個版！這個版是用來討論有關電腦硬體問題的版面。

Joke：眞是笑話…眞的！裡頭放滿了笑話！從清光緒十八年到現代的笑話都有！

Marvel ：鬼話連篇，篇篇精采！

MSWindows ：討論 Windows 使用的版面。最近姐妹版 Win95 版也開始竄紅！

MUD：討論MUD的版面。

Netmovie：討論電影的版面。裡頭常有一些好玩的影評。

Network ：討論目前網路事務版面。這個版面常有網路高手出現！討論的東西多偏向實務面。



OStwo ： IBM 在個人電腦上的最佳作業系統。

PCGame ：討論電腦遊戲的版面。當然啦！做為軟世的讀者一定要看這個版！

Shareware ：共享軟體討論區，想知道有什麼新的共享軟體嗎？

TVGame ：討論電視遊樂器的版面。

Virus ：談毒色不變的地方。多位解電腦病毒的高手在此為您服務！

WWW ：討論 WWW 架站方式，何處有新軟體，新站的版面。

接下來的數個版面，筆者建議您一定要讀讀，多加利用：（這些版大多是各站自己的站務，所以名字不一定會相同，但是都歸類於站務類）

Announce 各站用以公佈最新公告之所。雖然互不轉信，但是一樣重要！新手必看！

BBSLists （或者叫別的名字）存放本站相關營運資料。

BestPost本站最佳文章

Config討論 TANet 上討論區的問題或者是各站之間協調的問題，對站長而言異常重要！

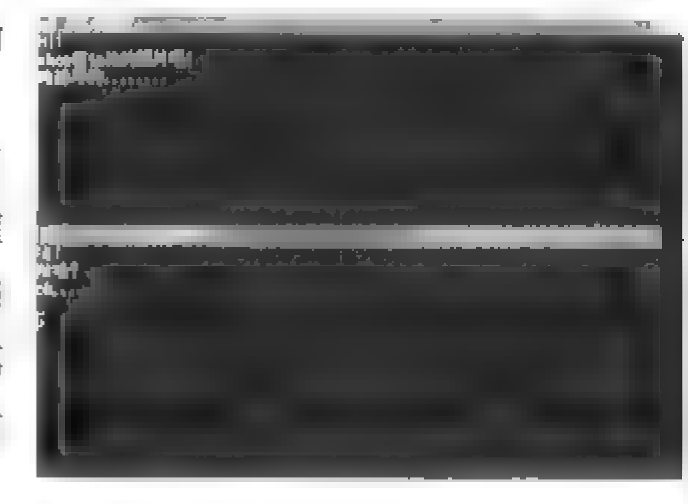
Help 使用手册。每站必備，但是不一定放在什麼地方。

SYSOP 和站長求救，溝通的地方。

Test測試您的簽名檔，發信是否正常。

★有關於網路禮節：

網路的討論由於是以文字進行的，所以在下筆時文思不夠清晰，用詞不夠小心，常常在某些特別受爭議的話題上受到誤會，或者會形成一場筆戰，所以網路禮節，不光是叫各位新人用字文雅，而是要叫各位在討論區發表文章時，能夠充分讓人了解，並且有正確的 BBS 使用態度。否則一旦成為衆失之的就會很不好玩了！



(1)別發討人厭的垃圾信件

「垃圾信」的定義是：

①只看到引言，無具體內容的信。

②與公衆無關，私人間打情罵俏的信件。（talk 等區則稍不在此限）

③只有『謝謝』、『對不起』、『我同意』之類寒暄話題的信件。

④內容三言兩語，引言、簽名一大票的信件。

⑤在某些版最容易看到。如 Joke 版，常常有一些無聊份子只打一句好好笑

⑥重覆發信。這在某些站是要被砍 ID 的！

⑦問題太籠統，使人不知如何回答，並引來一大堆反詢問的信件。

⑧和該信件區主題無關的信。譬如在兄弟隊討論區大談三商虎今年打得多好。

⑨只會寫『我第一』、『我第二』，而沒有實際內容的信。

⑩不在〝test〞信區，而在其他信區到處亂試一些不熟悉的新功能。

總之，會使人產生浪費或不易明瞭的信件，都已接近『垃圾信』的水準…

(2)在問問題或問信之前：

①是否這個問題在一些書籍、手册、文件中已經有解答？一些應該由您自己去書上，去實驗的東西，卻在 BBS 上問，把 BBS 當成免費的快速學習機，這是相當討人厭的。

②是否這問題以前已經有人問過？問問題之前，請先在該信區找一下舊信，看看是不是已有答案了。否則三天兩頭提出同樣的問題會惹人厭的。

(3)如果還是沒有的話，請再試一下底下這些場所，它們會存放、收集整理一些精華信件，以供索閱參考：

①松濤風情資訊站各討論區的精華區，按一下 TAB 鍵進入。

②交大資科（ bbs.cis.nctu.edu.tw ）的〝Post Digest〞精華區：在此站中，進入您想要的信區裡，按一下 TAB 鍵，就能進入。

③交大資工（ bbs.csie.nctu.edu.tw ）的（ 0 ）Announce 公佈欄、精華區（在各信區中按 x 鍵）。

(4)不知為不知，不要亂寫一些沒有根據的東西。在技術，學術性色彩較濃的討論區中，這類人一定會被高手罵得體無完膚。尤其是在回答別人問題的時候，千萬不要道聽途說，自己亂掰。要是有新手就如此被您給誤導了，那不是以盲導盲，罪過無量嗎？

當初在製作 InterNet 完全使用手册時，就是希望讓各位讀者們，吸取筆者在網路上游蕩數年的經驗。希望各位讀者，在各版發信的時候，都能讓網路上的使用者對您感到尊重及信任！當然，術業有專攻，您不用怕永遠處在問問題的地位，等到有一天，您的專長在網路上能幫助一些人的話，相信您的成就感一定會很滿足的！



三分天下——CPU之戰國時代 / Gorden Peng

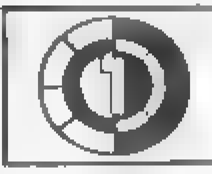
當個人電腦跨入多媒體世界後，大衆對電腦速度的要求就越來越高了；而 MICROSOFT 公司成功地推出 Windows 95 後，爲電腦硬體設備帶來至少三方面的影響：

(1)硬碟容量越來越大，價錢越來越便宜。

(2)記憶體（ DRAM ）價格大幅滑落，現在 16MB 一條的 EDO DRAM 不到四千元就可買到。

(3) CPU （中央處理器）的價格也正不斷地降價中。

這些改變都只是爲了讓我們的電腦在跑 Windows 95 時能更快速、更平順，而決定電腦跑得夠不夠快的因素有很多，其中最具決定性的因素則是 CPU 。以下就讓我們來認識一下這個電腦的指揮官。

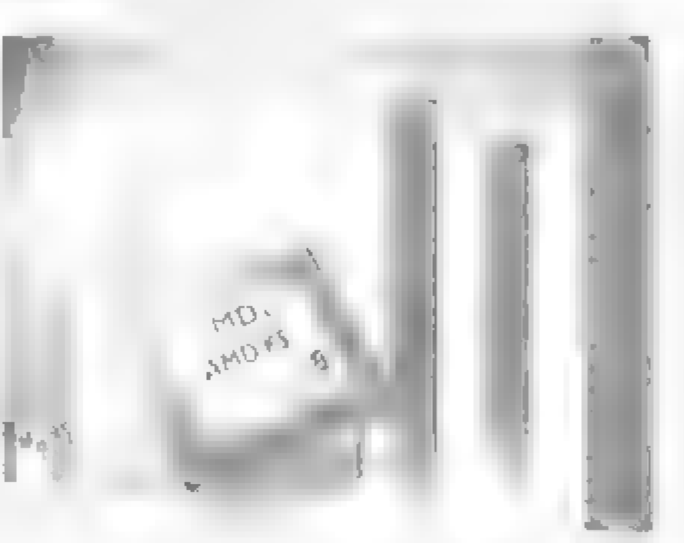


Pentium 電腦是幾位元的電腦？

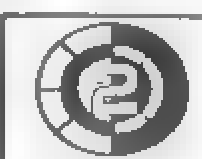
如果有人問你 Pentium 電腦是 32 位元電腦還是 64 位元電腦時，你要如何回答？一般我們說一個 CPU 是多少位元（ BIT ）有兩種說法：

(1)是指整數暫存器的長度，也就是單指令最大可計算的整數範圍。以這個定義來看， Pentium 和386、 486 一樣是 32 位元的 CPU 。

(2)是以外部資料線（ DATA BUS ）的寬度來定義一個CPU的位元數。Pentium的外部資料線是 64 位元寬，而前代的386/486的外部資料匯流排是 32 位元寬，這個差異事實上只存在於硬體線路的實體設計差異上，也就是說，對任何一個程式來說，外部 Data bus （內部也一樣）的寬度多少根本是沒有意義的事，而且 data bus 的寬度與暫存器的長度也沒有關係，成簡單整數倍只是爲了運作方便而已。



第二種說法是最常被誤用的，眞正的 64 位元電腦應是指其 CPU 單指令最大可計算的整數範圍是 64 位元，同時其外部資料匯流排也是 64 位元寬。



全系列 CPU 列表

目前市面上最常見的 CPU 廠商有三家，下面列出三家廠商所生產的各式 CPU ：

Intel （英代爾公司）

Pentium 系列

	電壓數	外部時脈	內部時脈	倍頻數
PP 75	3.3V	50 MHz	75 MHz	1.5x
PP 90	3.3V	60 MHz	90 MHz	1.5x
PP-100	3.3V	66 MHz	99 MHz	1.5x
PP-120	3.3V	60 MHz	120MHz	2.0x
PP-133	3.3V	66 MHz	132MHz	2.0x
PP-150	3.3V	60 MHz	150MHz	2.5x
PP-166	3.3V	66 MHz	165MHz	2.5x
PP-200	3.3V	66 MHz	198MHz	3.0x
P55C-166(MMX)	2.8/3.3V	60 MHz	N/A	N/A
P55C-200(MMX)	2.8/3.3V	66 MHz	N/A	N/A

Pentium Pro 系列

廠商 CPU 編號	電壓數(Voltage)	CPU Clock
PPro-180(256K)	3.3V	60 MHz
PPro-200(256K)	3.3V	66 MHz
PPro-200(512K)	3.3V	66 MHz
Klamath-200(MMX)	N/A	66 MHz
Klamath-233(MMX)	N/A	66 MHz

《註 1》

MMX 是 MultiMedia eXtensions 的縮寫，這是未來 CPU 設計的方向，這種 CPU 已內含 57 個新的指令，可直接做音訊處理、影像壓縮、解壓縮，圖像快速顯示等工作。

《註 2》

Pentium Pro和 Pentium 除了在速度上不一樣之外，其所使用的 CPU 插槽也不一樣，Pentium Pro所使用的插槽是 ZIF（ Zero Insertion Force ） SOCKET 8 ，Pentium 則是用 ZIF SOCKET 7 。二者在 16 位元方面表現差不多，在 32 位元方面 Pentium pro 則非常優異。

《註 3》Pentium Pro 概觀

Pentium Pro處理器是 Intel 公司爲個人電腦、工作站或伺服器推出的下一波高階 CPU ，這一系列的 CPU 其 Clock 速度至少在 150 Mhz 以上，並在有支援多重處理器的系統上可直接支援四顆微處理器（ CPU ）。Pentium Pro 處理器提供了比前一代 CPU 更先進的處理效能技術，此技術稱爲「 Dynamic Execution 」，使她在處理 3D 虛擬實境及交互應用的能力上能更勝任。

Pentium Pro 特色

(1)內部速度有 150MHz 、 166MHz 、180MHz 和 200MHz 四種。

(2)應用程式的二進位碼相容於 Intel 系列的 CPU 。

(3)在 32-bit 的作業系統上，可將 32-bit 的應用程式最佳化。

(4) Dynamic Execution microarchitecture 。

(5)單一包裝的產品包含 Pentium Pro processor CPU、Cache 及 system bus interface 。

(6)可升級到四顆處理器及 4 GB 的記憶體。

(7)分離式的專用外部系統匯流排和內部全速快取（ cache ）匯流排。

(8)分離式的資料（ 8K ）和指令（ 8K ）快取緩衝區，non-blocking, L1 cache 。

(9) Available with integrated 256KB or 512KB ，non-blocking ，L2 cache on package 。

(10)資料的完整性和可靠性方面包含ECC, 錯誤的分析與回復（ Fault Analysis/Recovery ）及 Functional Redundancy 的檢查。

(11)將來可以 OverDrive Processor 的方式往上升級。

《註 4》

Intel 的 W3 站：http://www.intel.com/

☀ AMD 公司的 CPU

廠商 CPU 編號	電壓數	外部時脈	內部時脈	倍頻數
K5-Pr 75	3.3V	50 MHz	75 MHz	1.5x
K5-Pr 90	3.3V	60 MHz	90 MHz	1.5x
K5-Pr 100	3.3V	66 MHz	99 MHz	1.5x
K5-Pr 120	2.8/3.3V	60 MHz	N/A	N/A
K5-Pr 133	2.8/3.3V	66 MHz	N/A	N/A

《註 1》

AMD5x86 的 CPU 有三種編號：標有 ADZ 字樣的最好（加普通風扇超頻無問題），ADY 次之，若標有 ADW 字樣的則不太能超頻，使用者需小心選擇。

《註 2》

AMD 5x86 是一顆加強型的 486 ， 32bit 的資料處理速度，5x86 尚未有 64 位元的 CPU 出現。5x86 與 486 的不同點是內部快取加大到 16KB ， write back ，且可跑四倍頻（用原來二倍頻的跳法，所以就不能跑二倍頻了）及三倍頻，板子如果有支援 AMD DX4-100 or 120 SV8B 就可以跑，沒有支援的話可試試看 P24D 的跳法。

《註 3》

AMD 的 W3 站：http://www.amd.com/

Cyrix 公司的 CPU

廠商 CPU 編號	P rating	外部時脈	內部時脈	電壓數	倍頻數
6x86-P120+GP	P120+	50 MHz	100 MHz	3.3V	2.0x
6x86-P133+GP	P133+	55 MHz	110 MHz	3.3V	2.0x
6x86-P150+GP	P150+	60 MHz	120 MHz	3.3V	2.0x
6x86-P166+GP	P166+	66 MHz	132 MHz	3.3V	2.0x
6x86-P200+GP	P200+	75 MHz	150 MHz	3.3V	2.0x



《註 1》

Cyrix 6x86 的技術規格簡單列示如下，供有與趣的讀者參考：

項 目	內 容
Clock Speed	100 MHZ clock Multiplier
Clocking	2x, 3x bus-to-core clock multiplier
匯流排	64bit external data bus;32bit address bus
Pin/Socket	P54C socket compatible (296pin PGA)
L1 Cache	16-KByte; write-back; 4-way associative; unified instruction and data; dual-port address 。
相容性	Fully compatible with x86 software
Floating Point Unit 浮點運算單元	80-bit with 64-bit interface; parallel execution; uses x87 instruction set;IEEE-754 compatible
伏特數	3.3V core with 5V I/O tolerance
Architecture	Superscalar, superpipelined core -- two, seven-stage integer pipelines; two instructions per clock 。
電源管理	System Management Mode (SMM); hardware suspend; FPU auto-idle 。
多重處理	Support SLiC/MP and OpenPIC interrupt architecture
Burst Order	1-plus-4 or linear burst

Cyrix 除了 80Mhz、100 Mhz …預計還會出 M1-120 ， ZAPPA 板子用之 MR BIOS V3.14 &V3.16 指出支援 M1 686，這 M1 就是 M1，應該不能稱之爲 686 ，不過毫無疑問的，是 M1 是跟 P6（ Pent-ium Pro ）同級的。

《註 2》

Cyrix 的 W3 站：

http://www.cyrix.com/

另外 IBM 與 SGS 公司也有合作生產 6x86 系列的 CPU，不過他們是與 Cyrix 公司技術授權合作的，所以其性能與 Cyrix 的 6x86 系列相同。唯一不一樣的地方是他們所生產的 CPU 無法超頻（ OVERCLOCK ）。

讀者可以從以上表格所列的資料中獲取以下資訊：

(1)認識全系列的 CPU 。

(2)當你需要將你的 CPU 超頻時，請參考以上的資料，免得超過頭反而把 CPU 燒了。

(3)當你需要將你的 CPU 昇級時，可參考此表選擇適當的種類來昇級。



Intel 公司所生產的 CPU ，如果你有留意的話，在其表面上都會有 iCOMP=???? 的指數，這裡的 ICOMP 是 Intel Comparative Microprocessor Performance 的縮寫，是用來讓消費者衡量 Intel 系列 CPU 性能的購買指標，以提供非技術性人員購買個人電腦之參考用。

iCOMP 的值越高，表示效率越好，下表中將 Pentium 系列的 iCOMP 值列出來，供大家參考：



CPU	iCOMP
Pentium 60	510
Pentium 66	567
Pentium 75	610
Pentium 90	735
Pentium 100	815
Pentium 120	1000
Pentium 133	1110
Pentium 150	1176
Pentium 166	1308

④更新或選購應注意事項

(1) CPU 過熱的問題：

在前面所列的三家 CPU 系列，以 Cyrix 的 6x86CPU 的溫度最高，在 www.soyo.com.tw 的 www 站上曾提及 6x86 CPU 其產生的熱量是 Intel Pentium CPU 的 2 倍之多。因此如果你因爲預算的關係，只能購買 Cyrix 系列的 CPU ，那麼請記得要買盒裝的 Cyrix CPU，因爲裡頭附有特製的散熱風扇。聽說一般的風扇有可能會受不了該 CPU 的熱量，而提早壽終正寢。另外如果可以不蓋機殼的話，整台電腦的散熱比較不會有問題，否則即使裝了風扇，也只是把熱量由 CPU 散至其週圍之空氣中，會使得週邊元件處於較高的工作溫度；電子元件壽命對溫度是極其敏感，可能其溫度上昇十度，壽命會減少 20%至 50% 不等，也就是說原本可用三年的東西，用兩年就掛了。如果一定要蓋機殼，最好能再加裝抽風風扇，把機殼裏頭的熱空氣儘快抽離，如此才能確保電腦元件的正規使用壽命。



當然，如果你是使用 Intel 的 CPU ，就比較不會有過熱的問題，只是價錢會較貴罷了。另外一個選擇是 AMD 的 K5 。

(2)主機板的配合：

當你打算讓你的 CPU 昇級時，在決定購買那一款的 CPU 前，一定要先確定你原來的主機板是否支援你現在所選的這款 CPU ？你可以把主機板的型號抄下來，再拿到店家去詢問，確定可以支援了才買。例如，你的電腦原來是 Pentium 90 的，你現在想昇級到 Pentium 133 或 Pentium 150，你必須先確定你的主機板 CPU 插槽是否可支援？再確定其工作電壓是否相同？如果你是買不同廠牌的 CPU ，更要進一步確定其倍頻率、Bus 時脈是否相合？如此才能很順利地昇級。

另外要注意的，如果你是使用 Pentium CPU，最好主機板的晶片組也是使用 Intel 的，這樣配搭起來不單會比較穩，整體效能也較好。相對的，如果你是使用 Cyrix 的 6x86 系列 CPU ，因爲 Intel 與 Cyrix 的「心結」問題，你的主機板最好選用非 Intel 晶片組的。

(3) BIOS 的支援：

如果你很在意 CPU 的整體效能，又不希望花太多錢，你可以考慮 AMD 的 K5 系列，此款的 CPU 不單是價錢不貴，相容性也出奇地好。而且也不會有過熱的問題。唯一要注意的，是主機板的 BIOS 是否有支援 K5 ，否則買回來後才發現無法使用，那可就麻煩了。

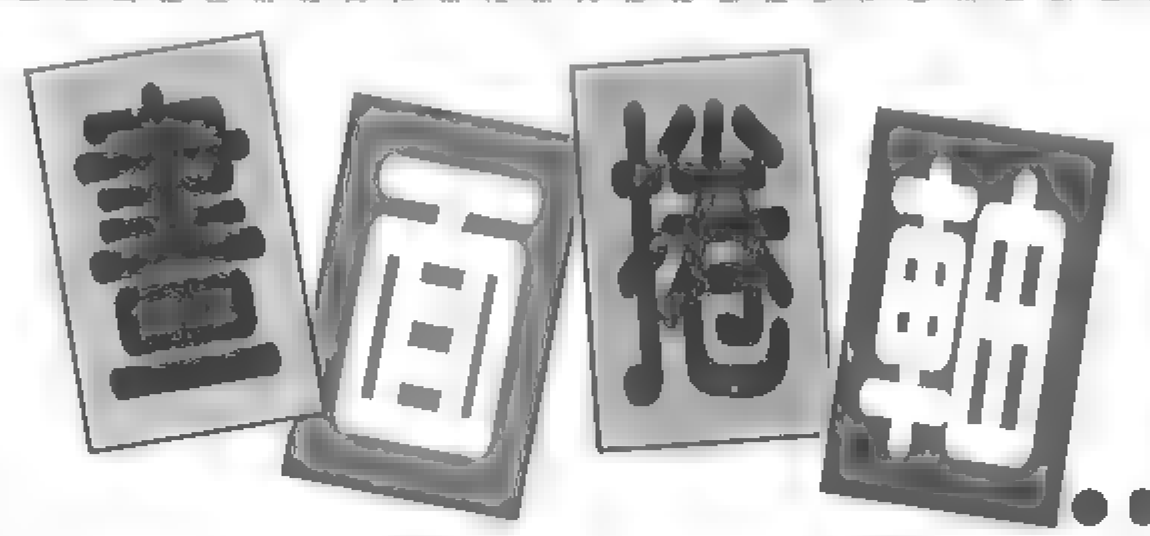
(4)超頻的問題：

如果你對「如何將 CPU 超頻」這個主題很有興趣，你可以連上 INTERNET ，到中山大學的 bbs.nsysu.edu.tw 電腦類的硬體篇來逛逛，在其「精華篇」中有專章教你如何將你的 CPU 超頻。不過，請小心實驗，免得不小心把 CPU 燒壞了。

(5) FPU 的問題：

如果你常使用 CAD/CAM 這類需要大量運用到精準的數學運算的軟體，那麼你要注意： AMD K5 系列的 FPU 及 Cyrix 6x86 系列的 FPU 之表現，都沒有 INTEL Pentium 系列來得好，雖然早期的 Pentium CPU 其 FPU 在計算特殊數值時會有臭虫，（例如下列式子： z=x-(x/y)*y 。很顯然的結果應該是 z=0 ；但是 Pentium 會告訴你，當： x=4195835 、 y=3145727 時， z 的值會變成不是零的東東。這個問題在 486 的 CPU 並不會發生，這是由於 Pentium 的 FDIV 指令出了問題所致。你可以試試看你的 Pentium 電腦是否可將上列式子計算正確）但其運算效能還是最好的。

不知道喜歡玩電腦的讀友們，是否有過這樣的經驗，總是覺得別人的電腦速度好像比我的快？當你在學習電腦時，請記得先建立起一個比較健康的觀念：「電腦是我們的工具，是我們要主宰電腦，而不是電腦要牽制我們。」如此我們就不會迷失在「追求速度感的迷思裡了」。



畫面捲軸程式之實作

作者：Proman

在連續前三期的雜誌之中，筆者已經就畫面捲軸的作法，做了一番詳細的說明，並且設計了一個簡單的小圖塊切割工具。此時可能會有些讀者感到困惑，爲什麼在這三篇文章之中，並沒有眞正實作出一個畫面捲軸的程式範例，而僅僅在提及到小圖塊切割工具後，便就匆匆結束了對該主題的討論呢？首先在此先向各位讀者說聲對不起，這完全是筆者對於文章規模控制不當，而產生出來的問題。由於筆者在撰寫該系列文章的中篇時，忘了考慮程式列表所需佔用的篇幅，使得該篇文章所需佔用的頁數，超出了雜誌爲本專欄所預留的頁數甚多；而爲了要使雜誌能夠順利地刊出該篇文章，而使該文章被一分爲二，成了各位讀者於上二期雜誌中所看到的中、下兩篇；眞正該系列文章的下篇，則只好挪至本期才刊出。

本篇文中的主要內容，便是要整合在前面數篇文章之中，所曾提到畫面捲軸的各項工作原理，並將其實際的應用於範例程式中，使各位讀者能夠從這一個實作之中，徹底瞭解到這些工作原理的精義，知道在什麼時候應該要使用它們，而使用它們所得到的優缺點又是爲何。如此一來，從這些文章中所獲得到的知識，才是眞正對您有所幫助的。

再談畫面捲軸

若您曾經有閱讀過前幾期雜誌中的本專欄，相信您一定還會有深刻的印象。在一般畫面捲軸程式的設計上，將會被運用到的特殊程式技術，主要分別是所謂的虛擬螢幕（ Virtual Screen ）以及磚塊式拼圖法（ Tile Technique ）等二種，而其中虛擬螢幕這一項技術的觀念，筆者曾經在前面幾期的數篇文章中，不斷地重複提及到它，各位讀者應該是能夠輕易地駕輕就熟才對。因此在本文之中，筆者並不打算再一次的解說它的工作原理，若您眞的還不很熟悉它的話，只好煩請您自行去閱讀雜誌的第 85 期了，在該期的本專欄之中，會有非常詳盡的說明與程式範例。

至於另一項被稱之爲磚塊式拼圖法的技術，則是用來組合成供捲動之用的背景圖形時，所將必須要被採用到的重要技術，可以說是大部份有使用到畫面捲軸的程式中，其設計觀念的主軸所在，因此深入徹底地去瞭解它，是絕對有其必要性的。關於磚塊式拼圖法的基本工作原理，在雜誌第 88 期的本專欄之中，筆者同樣也已經將其整個始末關係交代得非常清楚；不過由於在該篇文中是採取概括性的說明方式，恐怕難免會有些不夠詳盡之處，因此爲了彌補這一個缺憾，筆者特別將針對磚塊拼圖法一些較爲深入的部分，在此詳細地解說它們，以便使各位讀者能更徹底瞭解這一項技術。

首先各位讀者一定要先建立起下述這些重要觀念：在磚塊拼圖法的這一項技術之中，其用來供做捲動之用的那張背景圖形，它是由有許許多多的小圖塊所組合而成的，而這些用來拼構成大圖時所需要的各式各樣小圖塊，是藉由使用筆者在前幾篇文章中，所曾經解說並實作過的小圖塊切割工具（ Shape Cutter ）來取得；至於用來記錄背景圖形是由那些小圖塊所組合而成的資料儲存方式，乃是採用一個二維陣列，來記錄背景圖形中的每一個小方格是分別使用到那一個小圖塊。如此一來，當我們在程式的執行過程裏，若想要產生某段的背景圖形時，我們只需要知道該段背景圖形左上角的小方格，是對映在該二維陣列的那一個 X 、Y座標上，以及背景圖形是由長寬各是多少格的小圖塊所組合成的，之後只要以該座標爲起始點，依序逐列地掃描二維陣列中的資料，並將其所對映的小圖塊，依照著掃描時的順序，繪至用來當作虛擬螢幕的記憶體之中；而待構成該背景圖形的所有小圖塊都處理完後，再將整個虛擬螢幕中的資料，全部搬移到視訊記憶體上，便可將整個背景圖形無誤地顯示出來了。



圖塊索引碼與地圖延伸碼：

從上幾段文裏的詳細說明中，我們將不難發現

到，其實在所謂的磚塊式拼圖法上，它最為重要的部份，不外乎就是那一個被用來記錄背景圖形，是由那一些小圖塊所組成，其二維陣列的內部資料儲存格式，以及建立的方法等二個項目。在此就讓我們先來討論一下，到底這一個二維陣列的內部，所儲存的資料與格式是什麼呢？其實不用筆者多說，相信各位聰明的讀者也能夠聯想到，那便是記錄用來指出該方格，是對映到那一個小圖塊的索引碼，也就是我們在遊戲設計業界中，所慣稱的圖塊索引碼（ Shape Index Code ）。

但是若光是只有這一個圖塊索引碼而已的話，恐怕對於在絕大部份的遊戲設計專案而言，仍還是不太足夠的；因為往往當我們在設計遊戲時，經常必須要把一些重要資料連同圖塊索引碼一起存放在二維陣列之中，以方便日後程式執行時的存取與應用。或許這樣子說來，可能會有些讀者覺得一頭霧水，不知所云為何，因此就讓我們舉個實際的例子來說吧：

例如當我們在設計一個角色扮演（ RPG ）的遊戲時，若我們想要使某一張的地圖場景，在玩家所控制的角色進入到該場景的某一個特定區域時，就會啓動某個特定的事件（例如進入到某間房子內、得到某樣物品、出現特定的敵人、交代某段事先安排好的戲情…等事件）的話，則我們要如何來達成這樣的目的呢？

一般而言，其做法上不外乎有二種方式，第一種是採用比較座標值的方法，也就是說當程式設計人員在處理那一張地圖場景時，便就將那一塊會觸動事件的特定區域，其本身所在位置的座標值，記錄在處理事件的程式之中，爾後當遊戲程式在執行時，若玩家一移動本身所控制的角色，遊戲程式便馬上將該名人物所在的新座標值，與事先已經記錄在程式中的座標值相互比較，來判斷人物是否已經進入到該特定的區域中，之後再依此為根據，來決定是否要啓動某號事件，則如此一來便可達到我們所要的目的了。但若真的要使用這一種比較座標值方式時，則筆者在此就要奉勸您三思而後行了，因為此種方法有幾個重大缺點：例如程式執行效率不佳（因只要人物一移動，便就需要再做一次比較座標的工作，導致程式經常浪費時間在一項工作，尤其當可觸發事件的區域一多，這種情形更加嚴重）、程式原始碼不易維護（因程式中包含了不定性的資料－座標值，造成了日後只要一修改地圖場景，便有可能必須要修改程式的情形發生）、增加設計時的工作量及錯誤率（會觸動事件的特定區域，其所在位置的座標值，需另外以人工轉錄至程式中，中間過程易發生錯誤且耗費時間）、僅能指定矩形的事件觸發區域…等，都是一般遊戲設計者所不願見到的。因此除非真的迫不得已，或者是針對特別情形的需求，才予於使用，否則最好還是採用下述的另一個方法為佳。

第二種處理方式，也是目前在遊戲設計業界中最常為人們所採用的一種方法，那便就是將是否會引起事件的控制資料，連同圖塊索引碼一起存放在二維陣列中的方法，如此一來，當遊戲程式在執行的過程裏，若玩者移動了本身所控制的人物角色時，則程式只要將該名人物角色，所在座標那一格的事件控制資料取出，並再依該筆控制資料的內容，來決定是否要啓動某號事件，則這樣子一來，不就可以輕易地達到我們所想要的目的了嗎？並且由於每一次的判斷工作，就僅僅只需要比較單一筆資料便可決定事件的觸動與否，使得程式執行起來相當有效率，而且在程式的設計工作上，亦是非常的容易維護與精簡，完全沒有了上一個方法中所引發出來的諸多缺點。不過這一個方法還不是十全十美，它同樣是還是有一些缺點的，只不過這些都是屬於小缺點，基本上對我們的影響並不是很嚴重而已，而在這些缺點中，最為嚴重的問題，就是將造成記憶體需求量的增大；這是由於事件的控制資料，是儲存在二維陣列中的原因所致，使得二維陣列中的每一格，都必須要為該筆資料多預留出一個儲存空間，導致了二維陣列的整體儲存空間增加。

從上一段文中的描述裏，我們也可以清楚地看到，在某些的情形之下，我們為了要針對某些特別的需求，往往會在原本只是用來儲存圖塊索引碼的二維陣列內之每一個單獨儲存格中，多增加出一個特別用途的資料儲存空間，藉以用來儲存像控制事件等資料，以方便日後程式執行時的存取與應用，而這一個為了針對某些需求，所多延伸出來的資料儲存欄位，在我們遊戲設計業界中一般均習慣稱之為地圖延伸碼（ Map Extend Code ）。至於在這一個地圖延伸碼其內所存的資料是什麼，遊戲設計人員可以依照自己本身的需要自由地規劃它，非常地具有彈性。

關於存放在二維陣列中的資料格式上，並沒有特定的規格，來限定一定要如何存放，遊戲設計者可依照自己本身的需要，來自行制定這些資料的儲存格式，例如可以制定每一格的資料長度為 Double Word （佔4Byte），採取圖塊索引碼及地圖延伸碼，分別各佔一個 Word （ 2Byte ）的格式。在依照需求來制定格式時，有一點須要特別注意到的，那便是要留意該二維陣列所佔的記憶體空

間有沒有過於龐大？因爲資料長度的大小，對於影響該二維陣列整體所需佔用的記憶體的大小，有著非常大的關係，例如就以寬高爲 128 × 128 的地圖來說吧！當每一格的資料長度分別爲 Double Word 及 Word 時，則所需佔用的記憶空間，便是分別爲 65536Byte 及 32768Byte ，之間所差的容量大小，不可謂之不大。所以在制定格式時，一定要適當合理，不可有浪費的情形產生。

既然已經知道在那個記錄背景圖形，是由那一些小圖塊所組成的二維陣列裏之資料所組成，而其中所記錄的內容是每一小格的圖塊索引碼及地圖延伸碼，則我們要如何來建立這些資料呢？此時我們就必須要使用一種工具程式──一種被稱之爲地圖編輯器（ Map Editor ）的工具，方才可以順利地達到這個目的。一般而言，這一個工具程式，大都是要由本身的程式人員所撰寫的，在市面上是買不到的，而即使可以取得他人所撰寫的地圖編輯器，也不一定是合用的，因爲每一個人所採用的資料儲存格式，可能都是不盡相同的，至於要如何來撰寫出一個地圖編輯器，限於本專欄的篇幅與其中的繁雜性，所以在本專欄之中，並不討論到這一個主題；不過各位讀者也不要把這一個工具的撰寫工作，想像成一件很困難的事，因爲事實上它的撰寫工作並不困難，只是有點繁雜且工作量較多而已。不過在此也要提醒各位讀者，若您沒有寫過任何地圖編輯器的經驗，千萬不要一開始就考慮，要將這一個地圖編輯器設計成爲泛用型的，否則往往會發生在撰寫的過程中，就遇到許多不易解決的難題，而在完成之後，又可能因沒有抓到重點，產生了實用性不高的窘境，就不是您我所樂見了。所以若您是第一次撰寫這一種類型的工具，筆者建議您最好是先從僅能處理固定格式的地圖編輯器來著手，是較爲恰當的選擇。



在歷經了長達將近 4 篇文章的連續討論後，好不容易我們終於進到這最後一個階段了。接下來的這幾段文章裏，筆者將整合在這所有 4 篇文章中，所曾經討論過的諸多畫面捲軸理論，改採用解說一個眞正畫面捲軸程式的設計方式，來實際証明這些理論的可行性，並且也可以讓各位讀者，能夠從這個範例程式的實作過程中，去眞正了解這些理論，是如何被應用在程式上的，藉此達到實作與理論相互印證的目的。

在我們開始進入程式設計之前，爲了要使說明的主題能夠更加明確，在此先制定一下，關於這個範例程式上的各項規格。首先這是一個橫式畫面捲軸的程式，當程式在執行時，會先在螢幕畫面上開出一個顯示區域，寬高各是爲 256 × 192 點（爲了配合寬高各爲 16 × 16 的小圖塊，換句話來說，也就是該區域的大小是佔 16 × 12 格），並在該區域內不斷地從右至左捲動圖形。至於那張用來供作捲動背景所用的圖形，則是由寬高各爲 48 × 12 格的 16 × 16 小圖塊所組成；而在二維陣列中的資料格式，是採用圖塊索引碼及地圖延伸碼各佔一個 Byte 的方式（即每一格佔用一個 Word ，而二維陣列整體所需的記憶空間，是爲 48 × 12 × 2 1152Byte ），講白話一點，也就是說，圖塊索引碼最大可以用來索引 256 種圖塊（因佔一個 Byte ，故可索引到 2 的 8 次方，即爲 256 種），而地圖索引碼在本範例中，則不具任何用途，純爲示範它是如何與圖塊索引碼，並存在同一個二維陣列中而已。

要實際設計出一個具有畫面捲軸效果的程式，其實對於現在的我們而言，已經不再是那麼的困難了；因爲凡舉此種類型的程式所將會使用到的各項工作原理，在前面的連續數篇文章中，我們都已經有過相當詳細的說明了；而在此筆者就將把這些原理予以整合在一起，來和程式運作原理共同說明，以便使各位讀者可以瞭解它們與實際程式之間的運作關係。首先讓我們來瞭解一下，在實際的程式之中，是經過什麼樣的步驟，才能實現出畫面捲軸的效果呢？若您的記性還不算差的話，相信您一定還記得虛擬螢幕和磚塊拼圖法這二項技術，與畫面捲軸的運作之間有著極密不可分的關係，而箇中的原因，是因爲當此類的程式在執行時，它一定會在記憶體之中，先行配置出一段記憶體空間，來當成虛擬螢幕之用；往後若程式需要某一段背景圖形時，我們只需要知道虛擬螢幕左上角的那一格，是要對映到二維陣列中的那一格上，以及虛擬螢幕各是由寬高多少格所組合成的，便就可依序從在二維陣列中，取出相關格內的圖塊索引碼，並將其所指的小圖塊，依序地繪至在虛擬螢幕上，使得程式所想要的背景圖形得以組合而成，並順利地將這二項技術予以合併使用了。

當我們在配置虛擬螢幕的空間時，寬高應該各是爲多少才合理呢？關於這一個問題的答案，它並沒有一個絕對的準則，因爲這些數値將會隨著畫面捲動方式的不同而有所不同；不過就一般的捲動方式而言，可確定的是這一個虛擬螢幕的寬高，至少

一定等於或大於顯示範圍的寬高，而所謂的顯示範圍，若以我們範例程式而言，它的顯示範圍就是爲 256 × 192 點。爲什麼會有這個不成文規則存在，那是因爲當程式欲顯示某一段背景圖形到螢幕上時，它一定要先使用小圖塊在虛擬螢幕中先將該段背景圖形組合成，方才可能辦得到的，換句話來說，也就是虛擬螢幕的大小，至少一定要和顯示範圍同樣大小，才能夠滿足一般程式的最基本需求。

然而就這樣子的大小，對於大部份需要使用到畫面捲軸的程式而言，是不太可能足夠的，因爲在一般的這類程式中，它每一次畫面所捲動的點數，並不一定都是恰好等於小圖塊的寬高。爲了要達到這種效果，在一般程式的作法上，大多是會把虛擬螢幕的大小，配置得比實際要顯示的範圍來得大些（一般都是以小圖塊的寬高爲欲增加的基本單位一格，例如寬增加一格，便是代表著虛擬螢幕的寬度，是爲顯示範圍的寬度，再加上一個小圖塊的寬度，而同理類推，當高增加一格時，亦是如此來計算），然後在每一次使用小圖塊來組合成背景圖形時，便預先把背景圖形拼得比顯示範圍大些，爾後當程式欲執行畫面捲動的工作時，由於在螢幕上所看到的畫面，只是虛擬螢幕內背景圖形的一部份而已，因此程式此時只要把那些實際螢幕尚未看到，但卻已事先畫好在虛擬螢幕中的部份，依序地讓其慢慢的捲入至螢幕中，使人感覺到顯示範圍中的內容是在捲動的，則如此一來，不就可以達到捲動任意點數的目的了嗎？至於當虛擬螢幕中所剩下的圖形大小，已經不足下次捲動之用時，程式便需要再一次重新來產生那張位於虛擬螢幕中的背景圖形，並且於更新工作完成後，再繼續那未完的捲動工作，不斷地週而復始的重複這些步驟。

最後讓我們來了解一下，爲什麼不同的捲動方式，會直接影響到虛擬螢幕的大小呢？這是由於不同的捲動方式所需要預先畫到虛擬螢幕中的部份，不論是在位置及範圍上，都是不盡相同的原因所致。或許這樣子說來，各位讀者可能不太容易瞭解，所以在此就讓筆者舉些例子來說吧！在傳統的 RPG 遊戲中，就所最常採用的 4 方向式的地圖捲動而言，由於圖形可能會從 4 個方向中的任一個方向捲入到螢幕之中，因此在虛擬螢幕中的上下左右 4 個方向，都必須要預畫圖形；換句話說，也就是在虛擬螢幕的寬高上，都必須要多增加上兩格的大小。而再以本次的範例程式而言，由於它的畫面捲動方式，僅單是由右至左捲動而已，也就是說圖形只會從右邊，捲入到螢幕之中，因此我們只要在虛擬螢幕的右邊，預畫上圖形就可滿足此種捲動的需求了。針對此種情形，我們就僅需在虛擬螢幕的寬度上，多加上一格的大小就可了。

在歷經了前面數段文章的程式原理解說後，本文所欲設計的示範程式的雛型就已經被清楚地勾劃出來了。在（程式一）中的 C 語言程式列表，是這整個示範程式完成後的所有程式碼，而由於在這個程式的設計原理上，並不會算是太困難，相信各位讀者只要參照著程式中的相關註解，再配合著本文的解說，則要徹底瞭解它的工作原理，應該不會是一件很難的事。首先在這個程式的一開始處，它會先從 Shape.Dat（小圖塊檔，可經由上期中的小圖塊切割器來產生，不過在本檔中，至少須含有 48 個寬高各爲 16 × 16 點的小圖塊）及 Palette.Dat（ 256 色的色盤檔，可經由解 PCX 圖檔時，將其色盤資料存下後取得）這二個檔案中，來讀取程式在執行時所需要的資料。等這些讀入檔案資料的工作都順利地處理完成後，程式接下來便會配置一塊記憶體空間，用來當做儲存圖塊索引碼及地圖延伸碼之二維陣列所需要的存放空間（共需要 1152 Byte ，至於計算的方法，請參照前文中的說明）。但由於並沒有地圖編輯器可供我們來拼構背景圖形，因此在本範例之中，爲了要有可供捲動的背景圖形，程式將自行假設二維陣列中資料，依序指定第一列全部使用 0 號小圖塊，第二列全部使用 1號小圖塊…來依此類推，而待全部指定的工作都完成之後，程式便會馬上進行配置虛擬螢幕所需的空間、設定區域變數的初始值、以及切換至繪圖模式等工作。之後程式便直接進入到一個無限迴圈中，不斷地重複展示畫面捲動的效果，直到偵測有任何鍵被按下時，方才離開這個無限迴圈，並且釋放掉全部先前所配置的記憶體，最後再切回文字模式，返回 DOS 的提示符號下，結束整個程式的執行流程。

至於在無限迴圈的執行程序上，程式會先判斷區域變數 VirX 之值，是否已經等於零，若是的話，那便表示程式可能是第一次進入這個無限迴圈，或已經捲完了一格小圖塊的寬度，則此時程式便會依照區域變數 MapX（用以記錄虛擬螢幕的左上角那格，是對映到二維陣列的那格上）之值，使用先前所載入的小圖塊，來進行更新虛擬螢幕中的背景圖形；反之若不是時，便不執行更新的工作。接下來程式便會依照著區域變數 VirX 之值，並藉由著函數 PutBlockVV 之助，來將虛擬螢幕中的被指定的部份，搬移到螢幕的顯示區域上，使其得以顯示出來。之後程式便會再接著修正 VirX 之值，使其下次從虛擬螢幕，顯示到真正螢幕的內容有 4 點

之差，藉以達到使整個所顯示內容是往右移動的目的。在這修正的過程中，程式會檢查 VirX 之值是否等於 16 ，若是時，便代表程式已捲完了一格，則就必須修正 MapX 之值，使下次更新虛擬螢幕中的背景圖形時，是從上次圖形的右邊一格爲起點；至於在修正 MapX 時，程式亦會偵測其值是否已是極限了，若已是在極限，便重設 MapX 之值爲零，使其重新由圖形的最左邊再次開始，反之則不重置 MapX 之值，最後又再次地回到迴圈的最上端繼續執行，如此的重複上述的工作，一直到這個無限迴圈結束。

```
#include <Process.H>
#include <Malloc.H>
#include <Conio.H>
#include <Stdio.H>
#include
#include <Mem.H>
#include <Io.H>
#define _ShapeXSize    16                          //  小圖塊的寬度
#define _ShapeYSize    16                          //  小圖塊的高度
#define _ShapeLength   (_ShapeXSize * _ShapeYSize)   //  小圖塊所需的記憶空塊
#define _ViewXSize     256                         //  顯示區域的寬度
#define _ViewYSize     192                         //  顯示區域的高度
#define _VirtualXSize  (_ViewXSize + _ShapeXSize)   //  虛擬螢幕的寬度
#define _VirtualYSize  _ViewYSize                  //  虛擬螢幕的高度
#define _GridXNumber   (_VirtualXSize / _ShapeXSize)  //  寬度需要量的格數
#define _GridYNumber   (_VirtualYSize / _ShapeYSize)  //  高度需要量的格數
#define _MapXSize      48                          //  二維陣列的寬度
#define _MapYSize      12                          //  二維陣列的高度
char *ShapeBuffer, *PaletteBuffer, *VirtualBuffer, *MapBuffer;
void SetGMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x13;                  // 模式號碼：13H - 320x200x256
  int86( 0x10, &Register, &Register );     // 發出軟體中斷 10H
 }
void SetTMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x3;                   // 模式號碼：3H - 80x25x16
  int86( 0x10, &Register, &Register );     // 發出軟體中斷 10H
 }
void WriteDac( char *Palette )
 {
  int Loop;
  outportb( 0x3C8, 0 );                  // 指定從零號開始設定顏色
  for( Loop = 0; Loop < 256; Loop++ )
   {
    outportb( 0x3C9, *(Palette + (Loop * 3)) );       //  設定該顏色的 R值
    outportb( 0x3C9, *(Palette + (Loop * 3) + 1) );   //  設定該顏色的 G值
    outportb( 0x3C9, *(Palette + (Loop * 3) + 2) );   //  設定該顏色的 B值
   }
 }
//  將來源虛擬螢幕的 (BloX1,BloY1)-(BloX2,BloY2) 區塊中的影像，繪至目的虛擬螢幕中
//  的 (VirX,VirY) 位置上
void PutBlockVV( int BlockWidth,int BlockDepth,char *BlockPtr,
                 int BloX1,int BloY1,int BloX2,int BloY2,
                 int VirWidth,int VirDepth,char *VirPtr,int VirX,int VirY,
                 int TcFlag )
 {
  char *StartAddress;
  int Width, Depth, YLoop;
  // 計算左上角 (VirX, VirY) 在虛擬螢幕中的位址
  StartAddress = VirPtr + (((long)VirWidth * VirY) + (long)VirX);
  Width = BloX2 - BloX1 + 1;                  //  計算欲處理影像的寬度
  Depth = BloY2 - BloY1 + 1;                   //  計算欲處理影像的高度
  for( YLoop = 0; YLoop < Depth; YLoop++ )
   {
    char *SourcePtr, *TargetPtr;
    int XLoop;
    // 計算來源與目的的起始位址
    SourcePtr = BlockPtr + ((long)BlockWidth * (BloY1 + YLoop)) + (long)BloX1;
    TargetPtr = StartAddress + ((long)VirWidth * YLoop);
    if( TcFlag == 0 )                  // 拷貝 BlockPtr 中的影像資料到虛擬螢幕
     memcpy( TargetPtr, SourcePtr, Width );
```

```
      else
       for( XLoop = 0; XLoop < Width; XLoop++ )
        {
         if( *SourcePtr != 0 )          // 透通色？
          *TargetPtr = *SourcePtr;      // 不是透通色，填入到虛擬螢幕之中
         SourcePtr++;
         TargetPtr++;
        }
     }
  }
void main(void)
 {
  int  LoopX, LoopY;
  int  MapX, VirX;
  long Size;
  FILE *Fp;
  //   從 Shape.Dat 檔案中，讀入小圖塊的影像資料
  if( (Fp = fopen( "Shape.Dat", "rb" )) == NULL )
   { printf( "\aOpen Shape.Dat Error\n" ); exit( 1 ); }
  Size = filelength( fileno( Fp ) );
  if( (ShapeBuffer = (char *)malloc( (size_t)Size )) == NULL )
   { printf( "\aAllocate Memory Error\n" ); exit( 1 ); }
  if( fread( ShapeBuffer, sizeof( char ), Size, Fp ) != Size )
   { printf( "\aRead Shape.Dat Error\n" ); exit( 1 ); }
  fclose( Fp );
  //   從 Palette.Dat 檔案中，讀入色盤資料
  if( (Fp = fopen( "Palette.Dat", "rb" )) == NULL )
   { printf( "\aOpen Palette.Dat Error\n" ); exit( 1 ); }
  Size = filelength( fileno( Fp ) );
  if( (PaletteBuffer = (char *)malloc( (size_t)Size )) == NULL )
   { printf( "\aAllocate Memory Error\n" ); exit( 1 ); }
  if( fread( PaletteBuffer, sizeof( char ), Size, Fp ) != Size )
   { printf( "\aRead Palette.Dat Error\n" ); exit( 1 ); }
  fclose( Fp );
  //   配置存放圖塊索引碼及地圖延伸碼的二維陣列，所需要的記憶體空間
  MapBuffer = (char *)malloc( (size_t)(_MapXSize * _MapYSize * 2) );
  if( MapBuffer == NULL ) { printf( "\aAllocate Memory Error\n" ); exit( 1 ); }
  for( LoopX = 0; LoopX < _MapXSize; LoopX++ )
   for( LoopY = 0; LoopY < _MapYSize; LoopY++ )
    *(MapBuffer + (((_MapXSize * LoopY) + LoopX) * 2)) = LoopX;
  //   配置虛擬螢幕所需要的記憶體空間
  if( (VirtualBuffer = (char *)malloc( (size_t)(_VirtualXSize
   * _VirtualYSize ))) == NULL )    { printf( "\aAllocate Memory Error\n" ); exit( 1 ); }
  //   初始化所有的區域變數
  MapX = VirX = 0;
  //   進入到繪圖模式中，並且設定色盤
  SetGMode(); WriteDac( PaletteBuffer );
  while( 1 )
   {
    if( VirX == 0 )    // 若 VirX=0，則依 MapX 之值重新組合虛擬螢幕中的背景圖形
     for( LoopY = 0; LoopY < _GridYNumber; LoopY++ )
      for( LoopX = 0; LoopX < _GridXNumber; LoopX++ )
       {
        unsigned int Code;
        // 取得圖塊索引碼，並使用 PutBlockVV 將所指圖塊繪至虛擬螢幕之中
        Code = *(MapBuffer + (((LoopY * _MapXSize) + (MapX + LoopX)) * 2));
        PutBlockVV( _ShapeXSize, _ShapeYSize, ShapeBuffer+(Code * _ShapeLength),
                    0, 0, 15, 15, _VirtualXSize, _VirtualYSize, VirtualBuffer,
                    LoopX * _ShapeXSize, LoopY * _ShapeYSize, 0 );
       }
    // 依 VirX 之值，來顯示虛擬螢幕中某部份，以便達到畫面捲軸的效果
    PutBlockVV( _VirtualXSize, _VirtualYSize, VirtualBuffer,
                VirX, 0, VirX + _ViewXSize - 1, _ViewYSize - 1,
                320, 200, (char *)0xA0000000, 0, 0, 0 );
    VirX += 4;          // 使虛擬螢幕所顯示的內容，與上一次的內容有 4點之差
    if( VirX == 16 ) { VirX = 0; MapX++; if( MapX == 32 ) MapX = 0; }
        // 如果 VirX=16 ，則代表程式已捲完一格了，重新調整 VirX 及 MapX 之值，以便下次捲動
    if( kbhit() ) break;       // 測試是否有按鍵，若有時則跳這個無限迴圈
    delay( 100 );              // 延遲 0.1 秒，使我們可較看出捲動的效果
   }
  //   釋放先前所配置的記憶體
  free( ShapeBuffer ); free( PaletteBuffer ); free( VirtualBuffer );
  //   回到文字模式下，並且結束整個執行工作
  SetTMode(); exit( 0 );
 }
```





Over Power 簡介

●神　手

前言

隨著「魔法風雲會」中文版的上市，國內的紙牌市場有逐漸擴大的趨勢，因此也吸引了越來越多的廠商引進不同類型的遊戲。今天就先跟大家介紹一款遊戲方式簡單、故事大家較爲熟悉的系列，「無敵超人（ Over Power ）」。

簡介

Over Power 是架構在美國暢銷的超人系列漫畫上而推出的「收集性紙牌遊戲（ Collect Card Game ）」，裡面出現的人物有大家耳熟能詳的蜘蛛人（ Spider-Man ）、美國隊長（ American Captain ）、毀滅博士（ Dr. Doom ）、主教（ Bishop ）和雷神索爾（ Thor ）等數十名，透過精美的畫面與簡單的規則，提供喜好超人系列的玩者相當豐富的想像空間。



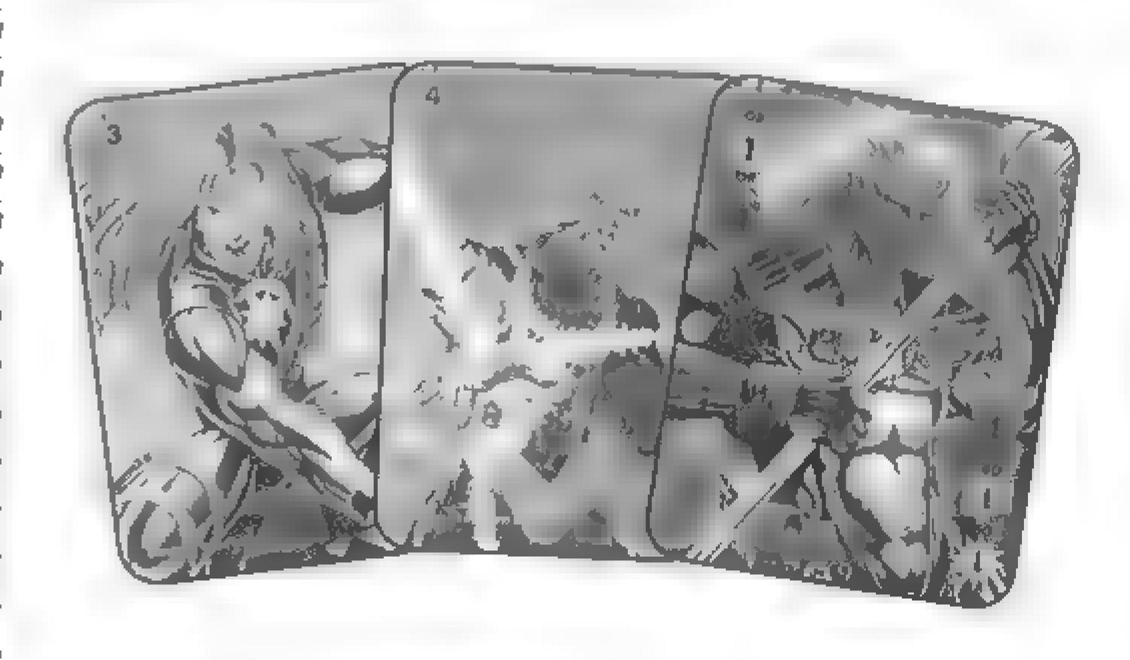
遊戲內容

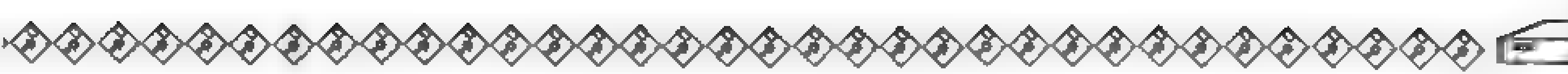
遊戲的方式相當簡單，只要您所組成的四人超人隊伍能打倒對手所組成的隊伍，勝利就是你的了！別以爲這是件容易的事，因爲對手的超人隊伍也不是好惹的，而也別覺得不可思議，因爲今日的惡徒可能會成爲明日的英雄，且今日的英雄會不會是明日的惡徒呢？誰也不知道。

紙牌的種類

■武力牌（ Power Card ）

武力牌可用來進行攻擊與防禦，分別有三種不同形式：格鬥（ Fighting ）、怪力（ Strength ）、能量（ Energy ），可以從卡片左上方的圖示看出－紅色代表格鬥卡、綠色代表怪力卡、黃色代表能源卡，而其中的數字則顯示該卡片的武力強度，數值越高則威力越大（數值從一到八，一最弱、八最強）；另外還有一些「多重武力卡」，可多時展現出不同的武力形式。



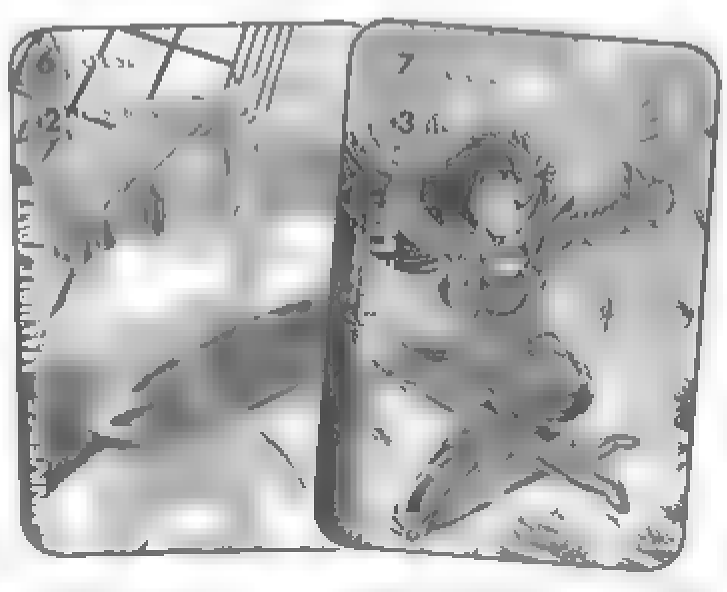


■英雄卡（Hero Card）

英雄卡所代表的是遊戲中出場的主角，在其上有該名英雄所能使用的各種武力數値。

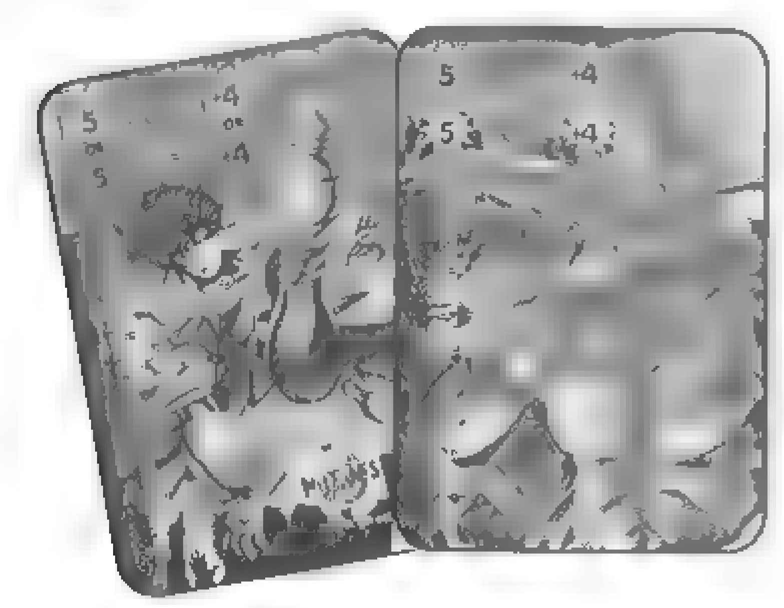


■宇宙卡（Universe Card）



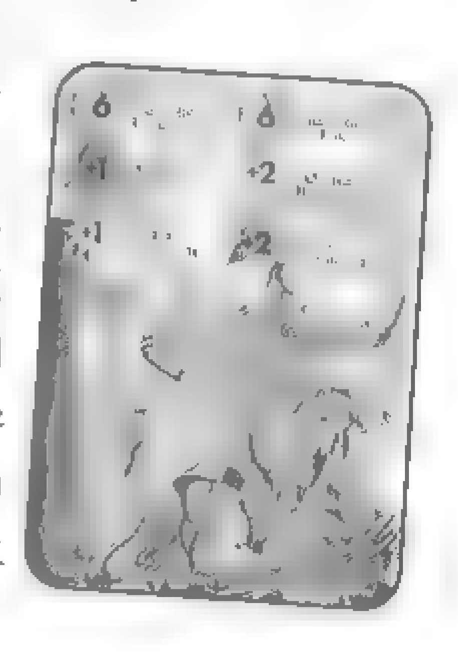
宇宙卡所代表的是在遊戲環境中所可使用的工具，用以加強武力牌的功率。一般來說，在宇宙卡上將會顯示某種武力的形式及強度，但以宇宙卡配合相對應的武力牌時，就可以增加一些額外的強度；此外，宇宙卡通常需配合特定的英雄人物才可使用。

■修練卡（Training Card）



宇宙卡所代表的是在遊戲環境中所可使用的工具，用以加強武力牌的功率。一般來說，在宇宙卡上將會顯示某種武力的形式及強度，但以宇宙卡配合相對應的武力牌時，就可以增加一些額外的強度；此外，宇宙卡通常需配合特定的英雄人物才可使用。

■合力卡（Teamwork Card）



合力卡也是宇宙卡的一種，但上面有著如武力卡一般的的使用需求，因此本身就可以拿來當武力牌使用，不過在使用時，還可召喚最多兩名的同伴同時發動攻擊，這兩名同伴必須使用卡片上相對應的武力形式來進行攻擊，同時可以享有額外的加分。

■超能卡（Special Card）



每一名英雄都有著自己獨特的能力，這些都顯示在他們特有的超能卡上，配合這些，英雄們可以展開多樣的變化，在每張超能卡上都有詳細的解釋。

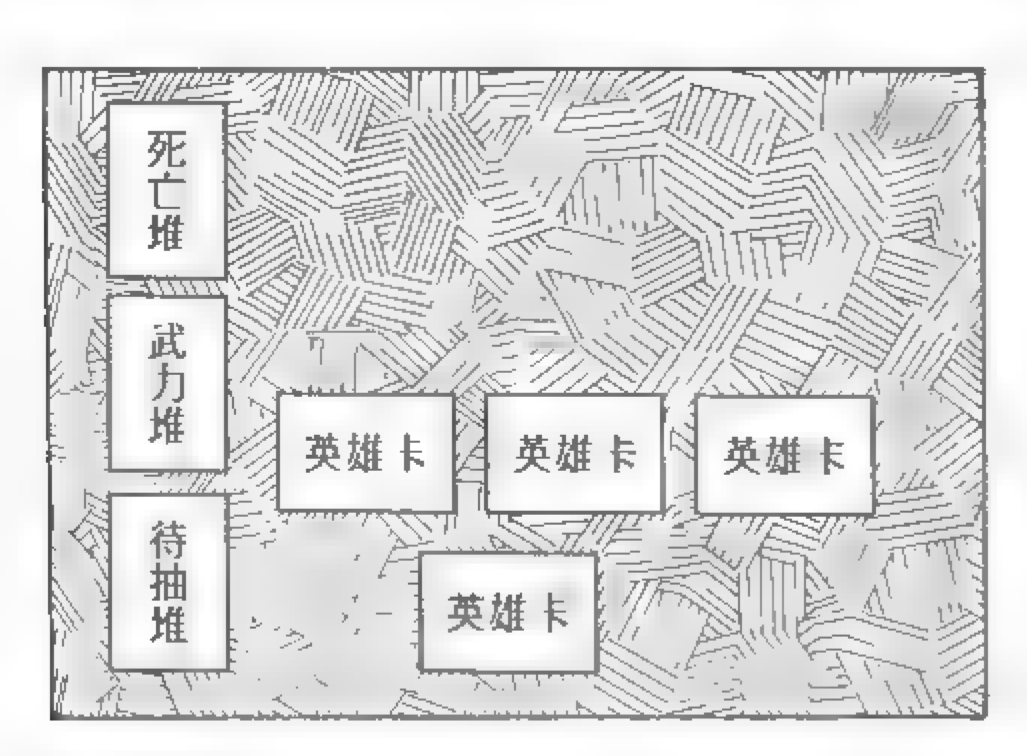
■任務卡（Mission Card）



爲了豐富遊戲的多樣化，本遊戲提供對戰模式與任務模式，在任務模式中，兩名玩者不僅要打倒對手，同時還得比賽完成任務的速度，而任務卡上的各個魔頭，就是英雄們得努力交戰的對手。



進行遊戲



A 組牌方式

一般來說，個人牌組的張數並沒有嚴格的限制，而爲了方便大家的進行，直接買一盒有自己喜歡英雄的紙牌就可以簡單地進行遊戲，不過，想要提高牌組的強度，多買幾副紙牌當然也是沒什麼大不了的。

B 排列英雄

每一副牌堆內有四名英雄，你必須選出三名排在第一列，一名放在第二列爲備用英雄，等前面英雄陣亡之後，便可前進遞補。

C 遊戲牌堆

遊戲中將有三種不同的牌堆，分別放置不同功能的牌：首先，尚未用過的牌放在「待抽堆（ Draw Pille ）」，其次，用過一些必須丟棄、但可回收的牌，則放入「武力堆（ Power Pack ）」，而死亡的英雄和一些用過後不能回收的紙牌就必須放入「死亡堆（ Dead Pile ）」中。

D 抽牌與棄牌

每一回合之初，雙方必須抽出八張牌，接下來，便進入棄牌階段，首先將武力牌中數值相同的牌全部丟棄（無論是何武力形式），還有重複的宇宙卡、修練卡、合力卡、超能卡等，其次則是一些用不到的牌（如已陣亡英雄專屬的超能卡、超出剩下英雄所能使用的武力卡等）。

E 進行攻擊

由先攻的人先行拿出紙牌進行攻擊，攻擊的方式爲指定一名英雄、釋出武力牌（或配合各類宇宙卡、超能卡）、並指定攻擊的對手，而防禦的一方也可以使出武力牌進行防禦（不同形式的武力彼此間可以相互防禦，但防禦方的武力值至少必須與攻擊方的武力值相當）；等到攻擊一方可以攻擊的紙牌用盡之後（若可以攻擊，攻擊的一方必須持續攻擊），便換由防禦方進行進攻，等雙方都進攻完畢之後，則重複步驟D。

OVERPOWER CARD GAME 傷害計算方式

每一名英雄的生命都爲二十點，因此當他們受到總數二十的傷害之後，便會死亡，或者，當他們分別受到了三種不同形式的傷害之後，不管總數加起來爲何，也得同樣被送入死亡堆中。

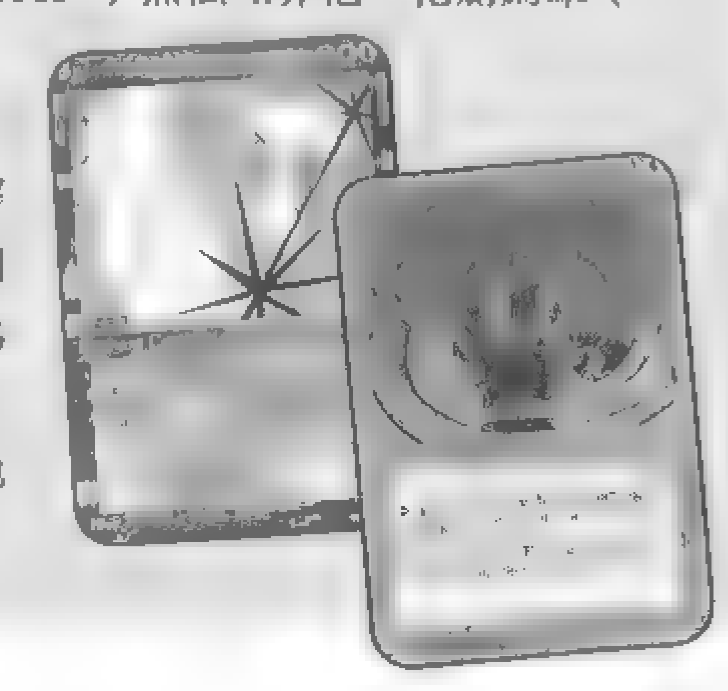
OVERPOWER CARD GAME 勝負的判定

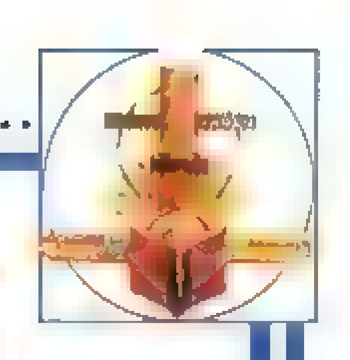
當某一方的全體英雄都被送入死亡堆之後，另一方的玩者便獲得優勝，你，會是剩下的一方嗎？

「魔法風雲會」致勝組合

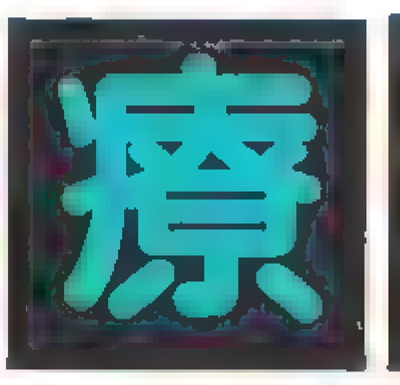
◆ Psionic Entity（第四版）與 Spectral Shield（冰雪時代）

Psionic Entity 在遊戲中不需進攻便能對指定的目標造成兩點傷害，可說是相當好用，但因爲也會造成自己三點的傷害，所以在不傷害施法者自身的情形下，就只能用一次，可說是非常可惜。所以若能搭配 Spectral Shield 提供 +0/+2 的保護，而且其他的法術也不能再施在 Psionic Entity 身上換言之，不能用閃電術（ Lightening Bolt ）打死、恐懼（ Terror ）無法埋葬他、化劍爲犁（ Sword to Plowshare，插個話，「解甲歸田」這個現成的成語爲什麼不用呢？）也無法將他移出遊戲。








問題診療室

按 F4，時機要恰當

南投縣 ALAN

Q (1)小弟我最近向同學借了 WINDOWS95 在安裝過程中保留了 WINDOWS3.1 and DOS 安裝完後要使用 95 卻發現有很多 3.1 下的程式，但一些大不能用，當我要使用 95 的螢幕保護模式時它的模式卻是 3.1 的，請問 WINDOWS95 是直接把 WINDOWS3.1 的程式集直接帶上 95 嗎，那麼這樣的 WINDOWS95 還算是 32 位元的嗎？(2)聽說 WINDOWS95 和 DOS 能並存只要在報行 95 之前按 F4 就能回先前的 DOS 但我按 F4 卻無用為什麼？(3)不知怎麼我安裝 WINDOWS95 後我的螢幕卻變成綠色的切換到 DOS 模式下也一樣，不知是否安裝 95 才變成這樣，不過我確定在還沒安裝時是黑底白字的，現在卻是出現綠色的字底也略成綠色，不知怎麼回事，當我把 WINDOWS95 移除時在正常 DOS 下也是如此。

P.S.請問 WINDOWS95 有受 640K 傳統記憶體限制嗎？是否要像 DOS 一樣要修改才能得到記憶體最佳化。

A (1) Windows95 的確算是個 32 位元的作業系統。雖然它的核心之中用到了許多 16 位元碼和 DOS 下的某些部分相接，不過它的 Win32 是個很標準的 32 位元環境。至於您發現很多原 Win3.1 下的程式主要是因為 95 在安裝過程中檢查到了 Win3.1 所安裝的元件，如果這些元件在 95 中沒有 32 位元版的替代品的話，就會把它直接拿到 95 的桌面上來。不過您看到的螢幕保護程式的的確確是三十二位元，Win95 專用的，只不過長得很像 Win3.1 的而已。(2)是在一看到 Win95 開機圖片的時候就要按 F4 了，等到 Multi-config 的畫面出來就太慢了。如果這樣您還是不能進入原本的 DOS，請先把 c：\msdoy.sys 這個檔案除去唯讀及隱藏的旗號，用任何一個文字編輯器把 MultiBoot=0 改成等於 1 即可。(3)可能您的顯示卡有故障了，請換一片卡試試！(4) Win95 的 32 位元程式並不受 640K 傳統記憶體限制，但是其中的 DOS 部分仍然受到 640K 傳統記憶體限制，您如果要在 Win95 的 DOS 相容模式下工作最好調一下。

名喚菜鳥，不過問的問題可不菜喔！

台南縣 征木天地

Q 您好！本人是 DIY 族の菜鳥，因此有不少問題百思不得其解，望請指點：(1)網路卡和數據機有何不同，何者功能較強。(2)網路卡＝內接式數據機？是嗎？(3)有 WAVEtable 的音效卡就是可以用 GM 和 GS 嗎？怎麼知道音效卡有沒有 MPU-401 介面？它又是幹什麼的？(4)我聽前輩說 ET-6000 是 128 位元的視訊卡，插在頻寬只有 64bit 的 586 主機板上將無法發揮是嗎？那是否有匯流排頻寬 128 的板子？(5)硬碟要規劃成 128 × 2 ⇐ nMB，磁集才不會太大，是嗎？又如果磁集占的空間太大可否用 DOS 的 DEFRAG 來整理？又如果不行可有其他辦法減少因磁集而浪費的硬碟空間？

A (1)網路卡和數據機雖然都是電腦通訊設備，不過這二者是完全不同的東西。撇開技術性方面的問題不談，目前最常見的乙太網路卡，所用的線材是 RG58 同軸電纜線，而數據機（ Modem ）所用的是電話線，乙太網路的速度是每秒十 Mega Bits，而數據機通常都是 14400bps （ 14K ）或 28800 （ 28K ），二者的速差是十萬八千里，而數據機可利用電話線路進行長距離通訊，區域網路卡則只能用電纜線進行一二百公尺內的通訊。這樣子您明白了嗎？(2) Genreal MIDI 是指將樂器功能對映到音源表的一個協定，所以只有 WaveTable 是不一定能使用 General MIDI 的。不過您大可以放心現在沒有一張音源卡不支援 General MIDI 的。MPU-401 介面是用來連接各種外接式音源器，音源設備的專用卡，要知道音效卡是否內建

MPU-401 介面是用來連接各種外接式音源器，音源設備的專用卡，要知道音效卡是否內建 MPU-401 很簡單，您可以在說明書、驅動程式中很容易地找到該卡是否支援 MPU-401 介面。(3) ET6000 是 128 位元的視訊加速晶片，它利用寬 128 位元的資料匯流排接到 Multi-Bank Video RAM 上面，所以有極大的資料頻寬。所謂的頻寬指的是資料傳送的速度，而不是匯流排的寬度，這點稍稍修正一下您的觀念。而在和電腦傳輸的部分則是利用 32 位元的 PCI BUS （就算是 Pentium ，它的 PCI BUS 也是 32 位元的）來接收電腦主機丟來的資料。至於會不會就因為這樣而無法使它發揮全速，這是一個無法討論的問題，因為當初曾氏公司的工程師老早就知道它接的 PCI BUS 速度能到多高了，當然不會把 ET6000 做得得太誇張，連 PCI BUS 都無法應付。至於匯流排頻寬 128bit 的板子，我認為在本世紀結束前您別想看到。目前連高速電腦的 I/O Bus 都只用 64 位元而已。(4)這種說法是很不精確的，首先我們來看看什麼叫做叢集（ cluster ），在 DOS 的 FAT 檔案系統之中，有一個表格叫做檔案配置表，它的每一個欄位，代表著磁碟上某個區域的磁區由那一個檔案使用著，或者是空著，然而這個檔案配置表的欄位數目從古早以前開始就固定下來了： 65536 個欄位。所以如果硬碟容量大，那麼一個欄位所對映的 cluster 就要跟著變大，而分配給檔案的最小空間就是一個 cluster ，如果您的硬碟上一個 cluster 就占了 32KByte ，那麼就算您寫了一個只有十 bytes 的檔案，也會占掉 32K ，那麼，從以上的數據就可以看出，您聽到的說法是有問題的。我們現在來做個計算（天啊…本期的題目答案都有夠難寫…看來本診所會"變大"不少…）：

cluster 占了 8KB ，那麼 8K*65536/1024=512MBytes ，如果您的一個 cluster 占了 16KB ，那麼 16K*65536/1024=1GByte ，如果您的一個 cluster 占了 32KB ，那麼 32K*65536/1024=2GByte 。（聰明的您一定看出來了，為什麼不用一個 cluster=6K 呢？抱歉， DOS 沒有一個 cluster 等於 6K 的功能，因為 cluster 的大小是由一個 2 的 n 方數來代表的）

所以，只要您的硬碟分割超過了上表中的某一個上限，您的叢集就會大增一倍！因此，如果您買了一台 1.2GB 的硬碟，又全部使用 FAT 檔案系統，還是割成二個分割區比較好！一個大約 200MB 左右，一個大約 1GB 左右！

至於如果叢集過大所造成的空間浪費，是 Defrag 是無法減少的， degfrag 只是把同一個檔案的叢集排在一起而已。目前為止，並沒有什麼穩定而安全的方法來減少空間的浪費。

EMM386 報告：收到警告訊息，遊戲無法執行

台中縣 劉彥良

Q 小弟最近玩遊戲執行時，就出現了下列幾行字：

EMM386 has detected error #03 in an application at memory address F000: 8210 To minimize the chance of data loss,EMM386 has halted your computer,For more information,see the README.TXT file.

雖然看了那個檔案，還是不會改，所以麻煩請為小弟解答。

A 這個錯誤訊息代表著您的 EMM386 收到一道來自 CPU 的"指令例外"警告。按照 Microsoft 公司的說法，這可能有數個原因：

(1)您跑了某一些 TSR 程式（可能是病毒），或者是某些裝置驅動程式所引起的。(2)您的遊戲程式可能有問題。而偵查的方法如下：(1)拿掉您掛在 config.sys 及 autoexec.bat 中的不必要程式再試一次(2)試著把某些常駐程式放在 640K 傳統記憶體中(3)換掉 EMM386 試試

一堆 RAM 的名詞，可要好好地弄清楚喔！

台北縣 卡美拉

Q ①何謂 EDO RAM 、 SD RAM 、 SRAM 、 CACHE ，及其目前最大上限為何？又何者與 DRAM 一樣（插在主機板上相同的地方）？②網路卡是什麼？有了內建數據機是否就不用外接了？內建數據機和外接數據機和外接數據機何者較好較快？③如果我有兩顆硬碟，要配置成抽換式的形式（兩顆各有不同的作業系統），則這兩顆硬碟的型號是否要相同？（因為我 BIOS 內的設定，若硬碟型號不同，會抓不到而無法跑）又目前的大腳丫硬碟是否

問題診療室

也可配置成抽換式？（我的抽換式是指硬碟外包著一層殼，可向抽屜一樣隨意取出的東東）

A (1)所謂的 EDO RAM ，SD RAM 都是 DRAM 的一種，而 SRAM 則是利用正反器來鎖住資料的裝置，這筆者會在近期內爲文討論，請您期待。而 cache 則是一種在低成本的前提下達成高效能存取的策略，不是一種商品。目前的 SD RAM 都是使用168腳的包裝。當然，上期的診療室中也提過了 168pin DIMM 的封裝也有其它的產品，包括 EDO RAM及一般的 DRAM 。要分辨是否是 SD RAM 要看模組上面的接腳是否有接上二根 clock 腳，這對一般非專業人士而言很不容易。不過筆者猜測未來的主機版應該會在開機的時候寫出來。如果不幸沒看到，那麼您可以把 cache memory 關掉看看記憶體效率會不會降低很多，如果降低太多，表示那根模組上的就不是 SD RAM 。目前一般的主機版在設計上都是把 RAM 的上限設計在 128MB ，或 256MB 。而 cacha RAM 則是 512KB 或 1MB 。這個部分各家的差異很大，您可以翻閱使用手册查得。而且 72pin 的插槽只有 EDO RAM 和一般 DRAM 的產品可用。(2)筆者認爲外接數據機在目前是比較受歡迎的機種，因爲外接式有散熱佳，不易損壞電腦主機，不占擴充槽，附加功能多等等優勢。然而對需要"空間"的人而言，內接式數據機似乎省了一點空間。至於何爲網路卡？請參考"征木天地"的答案吧！(3)您的情況最好是用開機管理程式比較好。硬碟抽換次數多絕對不是一件好事。到時候硬碟損壞，接觸不良等等問題都會一下跑出來！至於是否能互換，這是 BIOS 的問題，只要您的 BIOS 支援自動捉取硬碟型式的功能，您就可以不必改 CMOS 的設定而互換了。至於 5.25 吋的大硬碟要做成可抽換，在目前市面上應該找不到可用的產品…

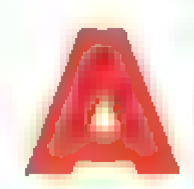
問題一重復一重，麻煩一波又一波

高雄市 小魚兒

Q 我是本雜誌的忠實讀者，有個問題請幫我解答，前幾天買了歡樂盒出品的絕代雙驕，買回來玩時，剛開始玩沒什麼問題，但玩到一個地方時就會出現一些字，字變大，跳回 C：\，剛開始我以爲記憶體不足，我就把 Smartdrv.EXE 關掉，但前面的問題不見了，反而會當機又會畫面混亂，請幫我解決這個問題。

出現的訊息：

EAX FFFFFF60 EBX 4A6038 ECX DX 1000 GS ：20，USE 16 byte granular，limit CR0 ：PG ：1 TS=0 EM ：0 MP ：0 PE ：1 CR2 crash address (unreloc ated) =1 ：0000008D



您的問題可能源自於您的電腦記憶體有問題。如果您拿掉了所有多餘的驅動程式還如此的話，就請電腦公司的人來處理吧！

記憶體要 LEVEL UP，先換主機板

台中市 阿輔

Q (1)小弟的電腦配備是 486-DX33 、4MB、340M 想請問的是，現在市面上所販售的記憶體是 72pin ，而若沒記錯的話，我的記憶體是 30pin ，若想提升記憶體至 16M（或更高），是否只要把舊的 30pin 的記憶體拿掉，而插入新的 72pin 的記憶體就好了，是不是需要換介面卡呢？(2)若想再增加硬碟容量的話，是只要買一個新的硬碟（ 1.2GB ）直接加裝上去，還是要把舊硬碟換掉，而只放新硬碟呢？(3)有沒有一個是專門轉圖的程式，而且使用方便的呢？(4)我的中文系統是 ET2000 的中文系統，若想使其佔用 0KB 主記憶體，而節省 640K 主憶體的使用，而要在 config.sys 檔的 DEVICE =C ：\dos\emm386.exe x= ××× - ××× RAM=××× - ×××要加些什麼？

A (1) 30pin 的插座不用說，當然是不能使用 72 pin 的 DRAM 模組囉！如果您的主機版沒有支援 72pin 的 DRAM ，只好請您換一張了！(2)都可以，IDE的限制是一條排線上二台硬碟，只要您沒用滿都可以再加裝。(3)在 Windows 中有一些，如筆者自己最常用的 WinJPEG 就是。另外也有一些套裝軟體如 photoshop ，Picture Publisher 等都可以。(4) ET2000 只要您的 UMB 夠大，就會自動載入到 UMB 中而不占用 640K 的部分。所以您可以試著用 MEMMAKER 來調大 UMB 。一般而言，會用 X=a000-b800 保留一片空間讓倚天中文用來捲頁。

電玩短路



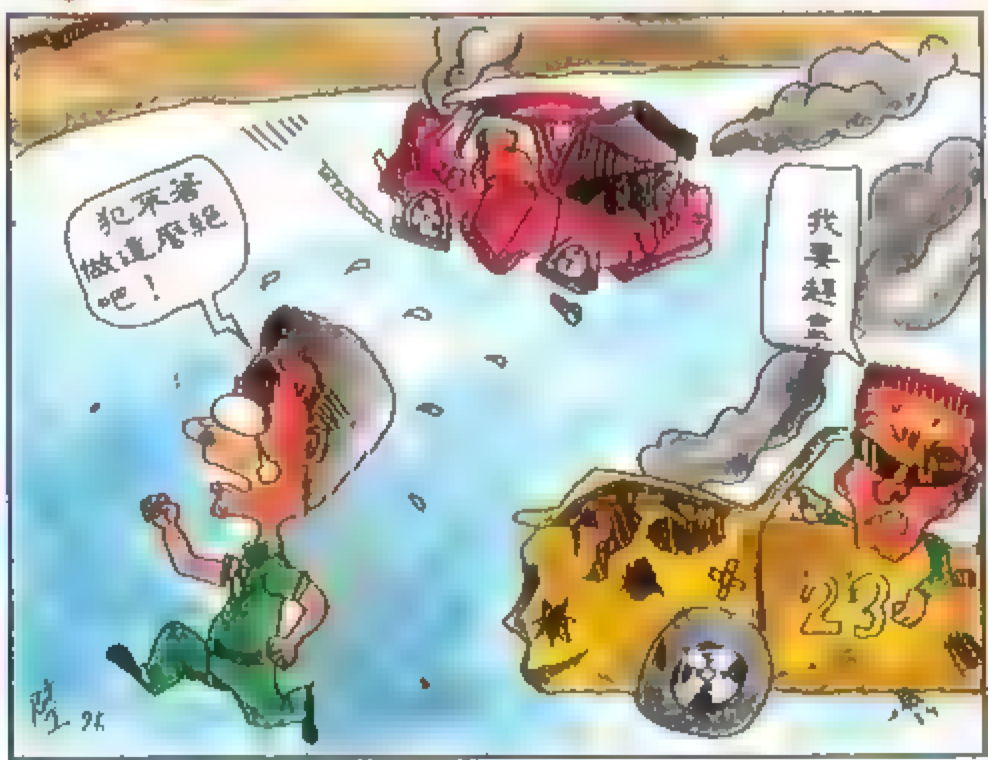


李逍遙萬萬沒想到，這就是酒神。





在毀滅大賽車中有些車子難免被撞爛，但是對手仍不放過…





職棒賽愈來愈火熱化，各種手段盡出，尤其…飛刀手飛刀再現。







由於灌籃金剛"太像"某兩位漫畫明星，所以一旦當街相遇…





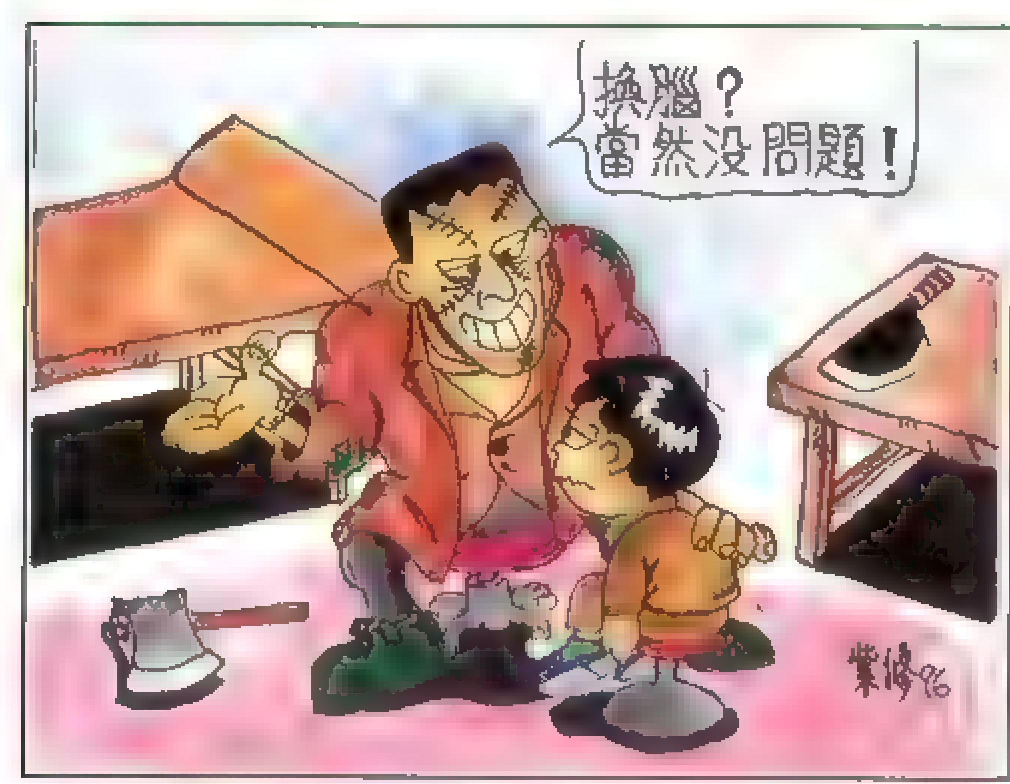
風變技能可以改變風向扭轉戰局，但是偶爾也有出錯的時候。

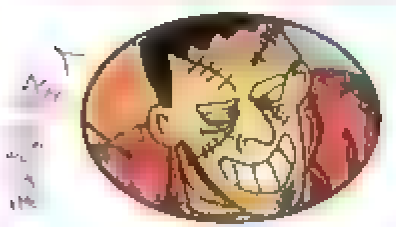




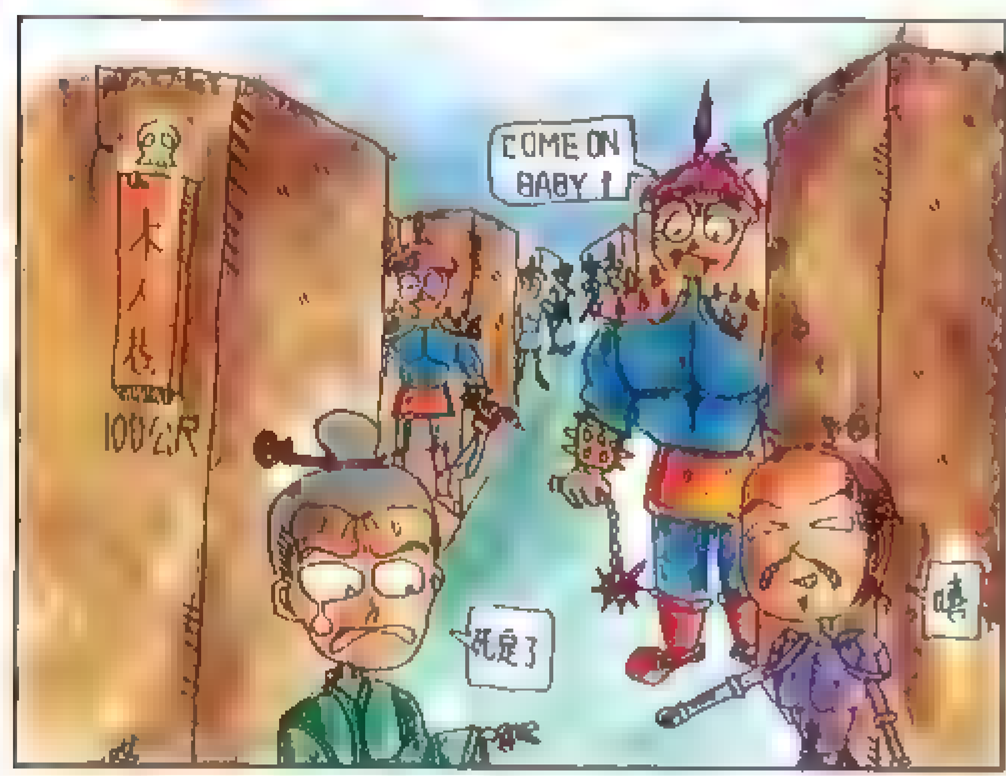
三國演義貳中，打敗了敵人之後，敵人的君主不能招降，留著也沒用，乾脆把他斬首，但是…

GAME SHORT





如果你想變的更加聰明，那就去找科學怪人，找他準沒錯。





為了找隻大老鼠"旺福"；輔子徹等人需經過「木人巷」，但是…

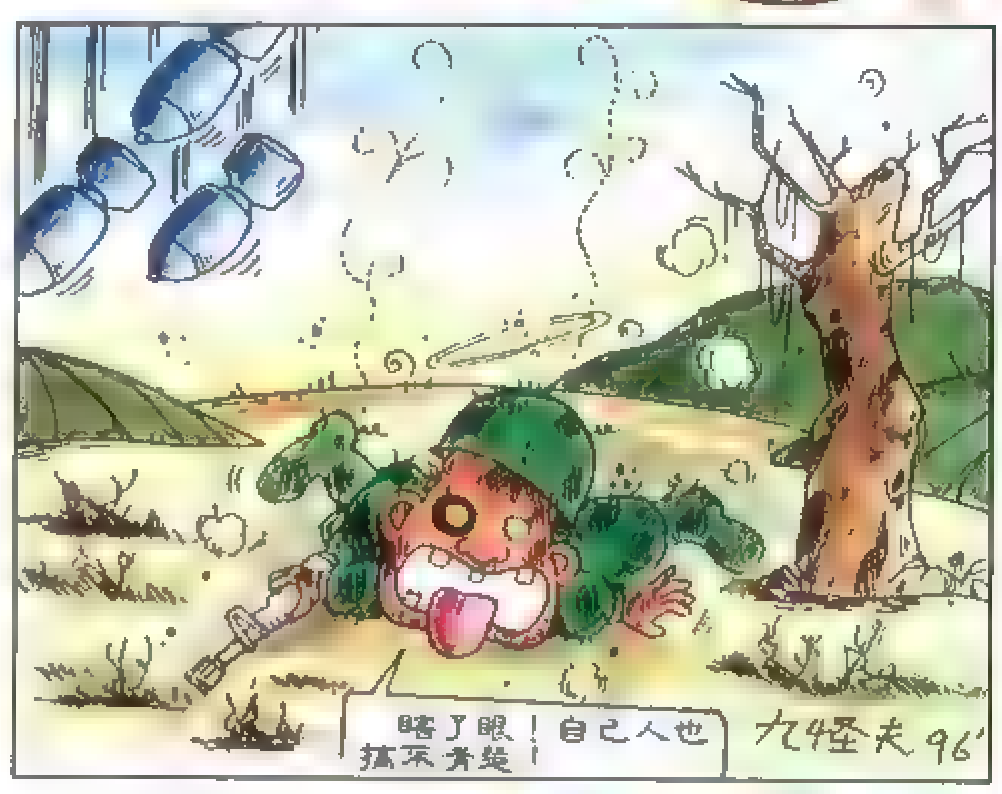




有一天我們的公爵竟然笨到在水底使用超級冷凍槍。

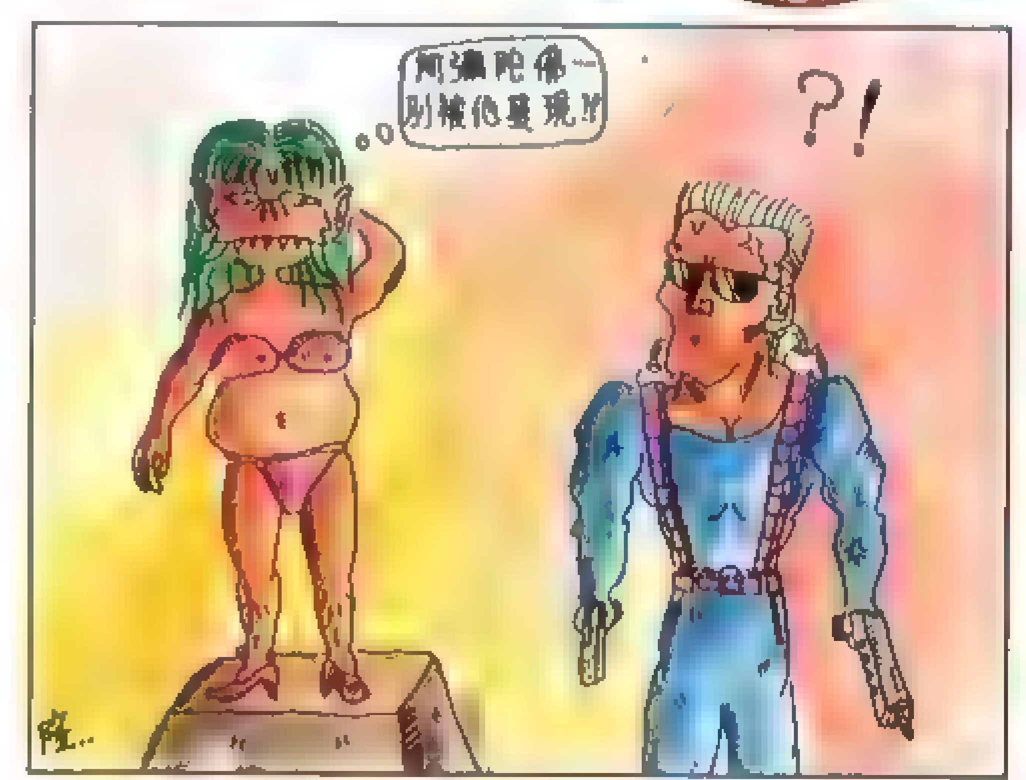
轟炸是殲滅敵軍目標的良方，但是…炸彈可不長眼…





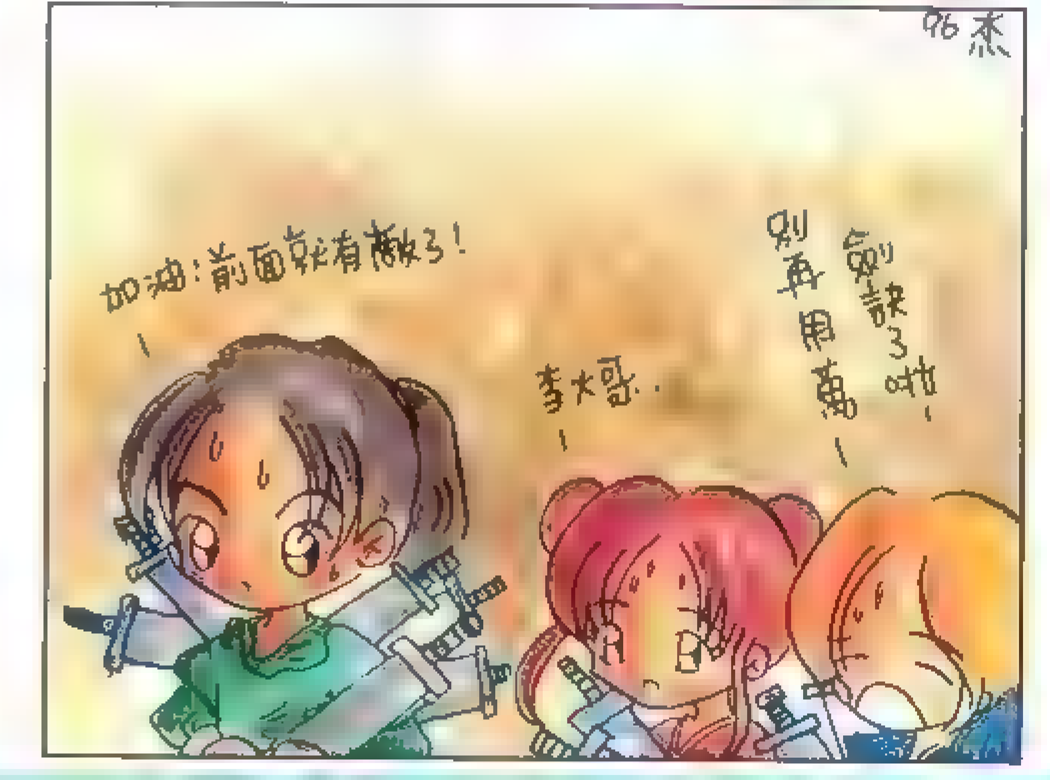
在毀滅公爵裡的怪獸挺機靈的，為了苟且偷生，不得已，只好…





「萬劍訣」的基本配備…10000隻劍…







三國志V

◐周恒寬

相信眾位玩家兼三國志迷，對於 KOEI 光榮出版的三國志V，絕對不會感到陌生吧！三國志V他的音樂為音軌輸出，水準真的是沒話說，音效卻有待加強，像是在用聲霸卡來模擬 PC 喇叭，是唯一美中不足的地方。遊戲中可選史實模式或虛構模式，和使用新君主，看到自己一統中國，雖然前幾代就不知統一了幾次，不過還是很快樂，是一個想在和平時代一展雄才，值得一玩得遊戲。

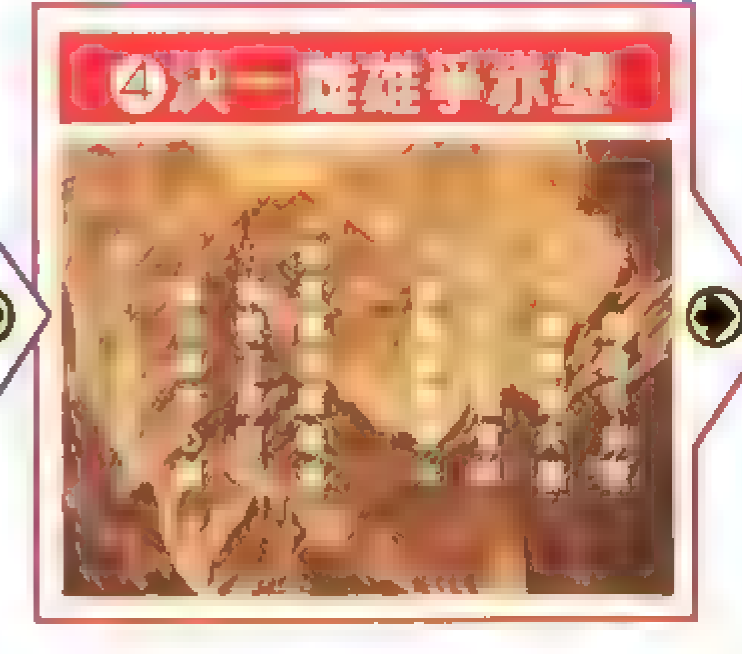
①統一[illegible]全中國







③桃園結義英雄聚

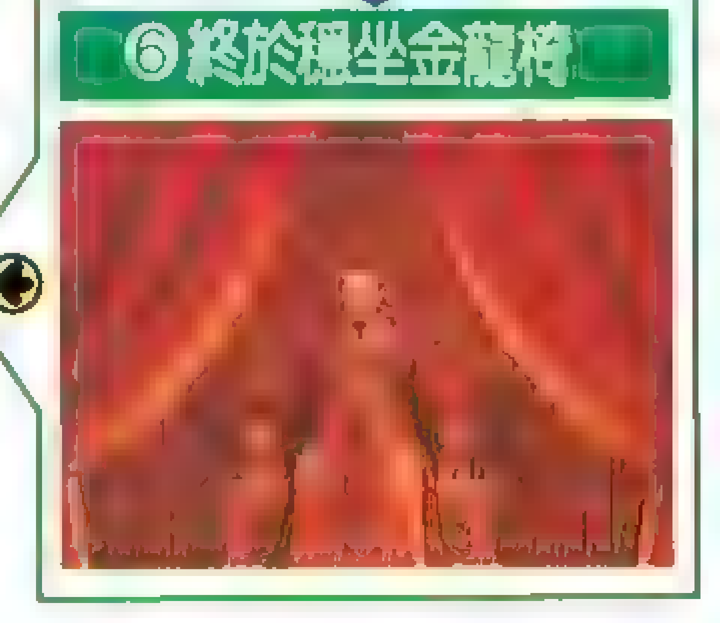


④決一雌雄爭[illegible]



⑤時有英雄驅虎豹

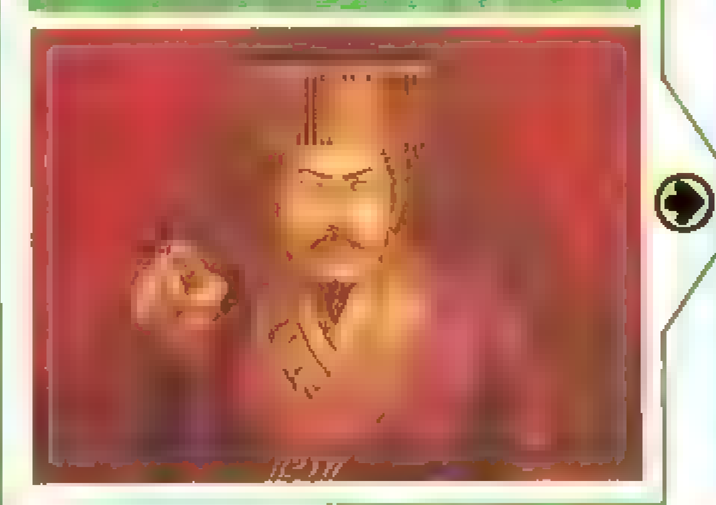
⑥終於穩坐金龍椅





⑧問君如有幾多志





⑩天地無極瀚茫茫



⑪歷史長河文今昔





PART 2




1 食物中毒！

Co Co

人物的風格相當討喜，讓筆者深深的被「它」吸引，尤其是砂沙美更是我的最愛，更不由得佩服遊戲的美工人員，能將場景、劇中角色刻畫的如此鮮明、生動；而劇情的銜接也處理得不錯，多線進行的方式讓遊戲更具變化性，可惜的是稍微短了一點，不然相信會更精彩。


2 可愛的砂沙美和魎皇鬼


3 一起來高歌一曲吧！


4 終於露出真面目


5 魎皇鬼化成戰艦的英姿


6 救星出現了！


7 迷糊的白亞


8 終於雨過天晴囉！


9 「天地」爭奪戰開始…


終 大家都來秀一下吧！

戰略迷總動員，
誓死保衛釣魚台！

最新式的武器

除了原有的武器外，還收錄各國最新最靚的兵器，武器迷千萬別錯過！

- 先進戰鬥機 X-36
- 歐洲先進虎式戰鬥直昇機 TIGER
- AH-64D 長弓戰鬥直昇機

超強的情報系統
核子武器大對決

雖然是超級大戰略的資料片，但不需要「超級大戰略之台海大對決」也能暢玩本遊戲喔！

★ 超級大戰略

釣魚台風雲

十五場全新戰役

遊戲中除了有釣魚台的衝突假想戰之外，還有現今最 HOT 的波灣戰爭實況錄、香港九七大限後的獨立戰爭等科幻戰役。

・釣魚台衝突戰	・決戰釣魚台
・台海大空戰	・血戰東沙島
・南海風雲	・沖繩警戒線
・新３８度線	・蠻殺巴格達
・日韓會戰	・俄羅斯內戰
・第三帝國	・波灣戰爭二
・入侵者	





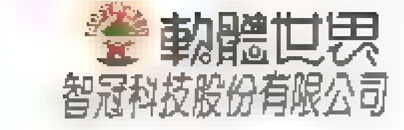


軟體世界
智冠科技股份有限公司


集俠女奇緣．仙劍妙法於一身的
奇幻武俠RPG！
新蜀山劍俠
○超震撼大型戰鬥場面。
○飛劍齊射，大法並施。
○仙家奇寶一併出籠。
○絕美人物，詭秘散仙。
○神秘陣法，精彩謎題。
○古中國庭園勝景。
集角色扮演．策略和戰略於一身的
經典三國遊戲
龍騰三國
軟體世界
智冠科技股份有限公司


SOFT WORLD
軟體世界
劉伯溫傳奇
上天入地　八百里獵龍A計劃
穿越時空　數百年風水大預言
揭露奇門五術之謎並預測中國命運的歷史傳奇RPG!
◆拍案叫絕精彩謎題
◆演繹推背圖之由來


魔島大富翁
金光閃閃瑞氣千條
太陽高高霞光萬道
若要快樂必玩魔島
不想悶死快玩魔島
包笑包好玩
迅速致笑歡樂到底
大人小孩必是最酷的朋友
鬥狗、對對碰、打小蜜蜂等4大中古遊樂場等你來闖！
遊戲可和電腦或其他3位朋友一起玩，共有4個種族，每種人都有其獨特遊戲性格。
卡片滿天飛，害人樂無邊！有四、五十種包括戰鬥、機運等卡片可用，偷襲別人真是暗SONG在心中哦！
SOFTWORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司



軟體世界
智冠科技股份有限公司



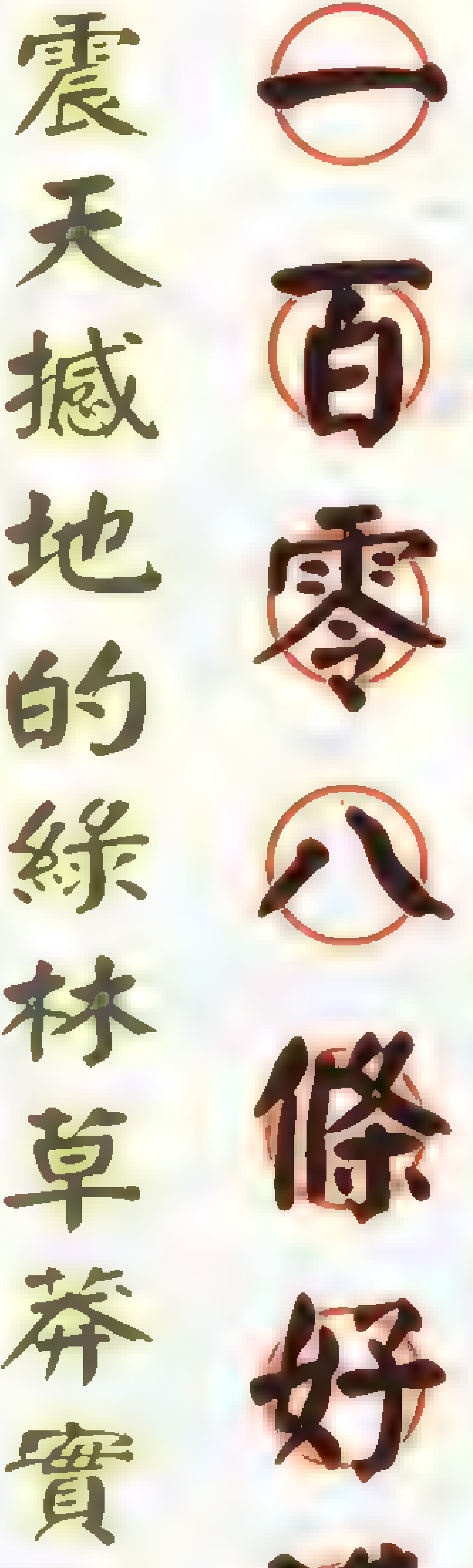
ACCEND
Dr.POOL
隨身撞球高手之妳
及特殊人工智慧控球系統
決勝方式有七戰四勝等
提供佳麗清涼養眼寫真
及其個人小秘密、通訊地址。





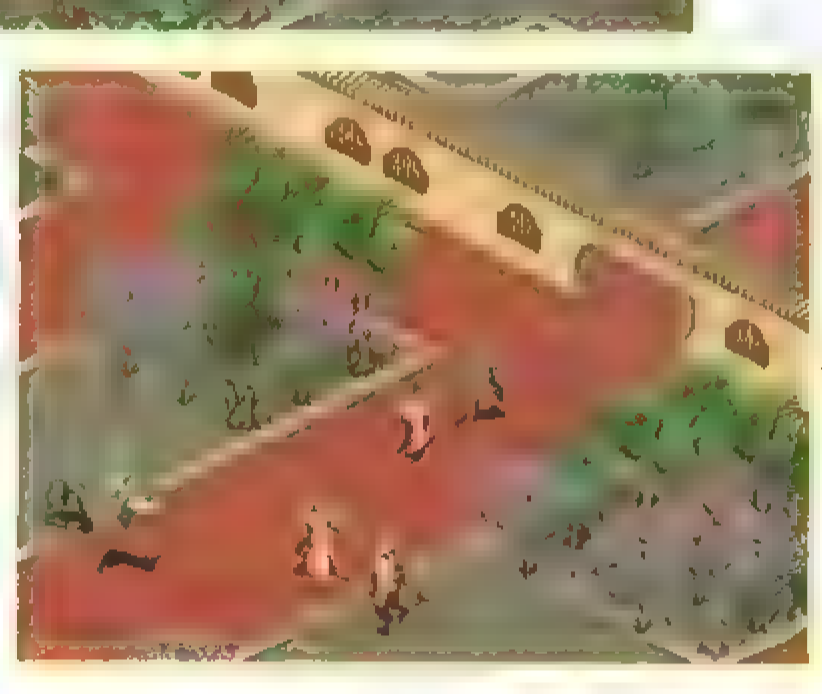
美少女撞球

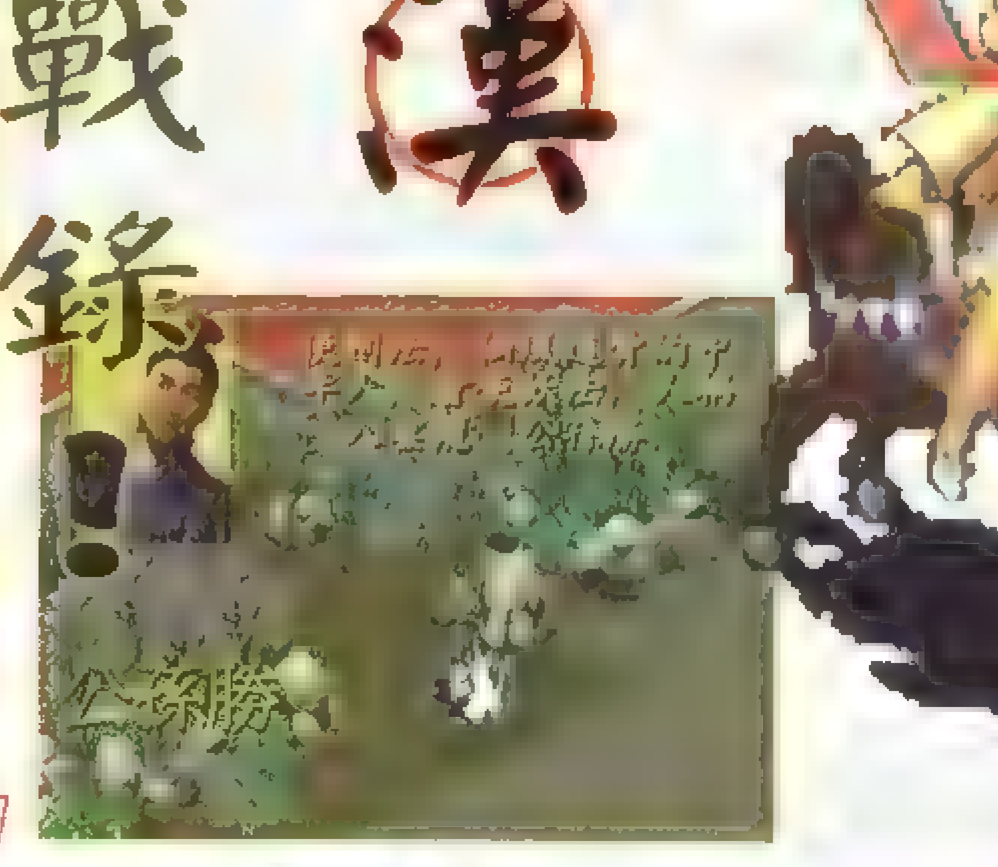
水滸傳



震天撼地的綠林草莽實戰錄！

表現腐敗政治社會中綠林漢子的
披露官逼民反欺上瞞下的小老百
盜亦有道之亂世英豪奮鬥史！
最切實深刻的真正極品佳作！





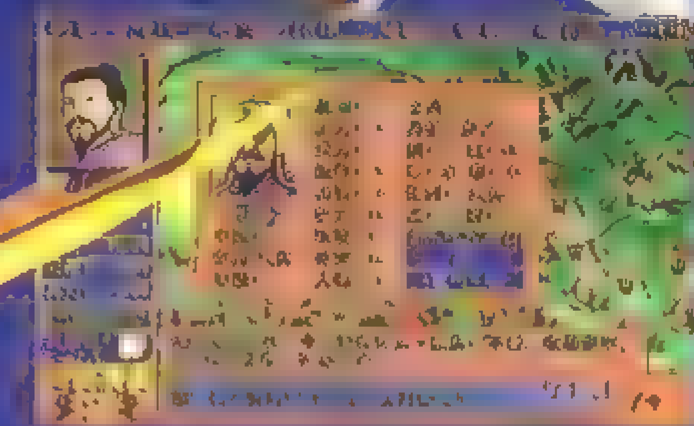




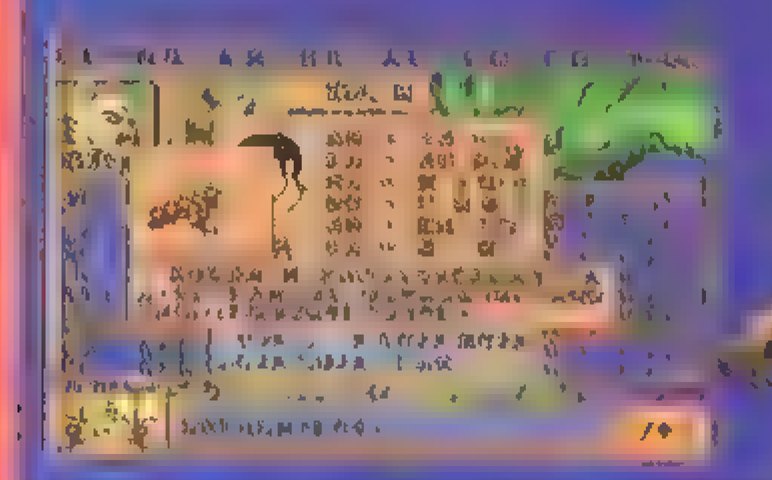
你可自行創造武將，有武將型、猛將型、智將型、文官型和軍師型等，你偏好那一型？



與各軍機要臣商討國家大事，他們會給你一些方針。



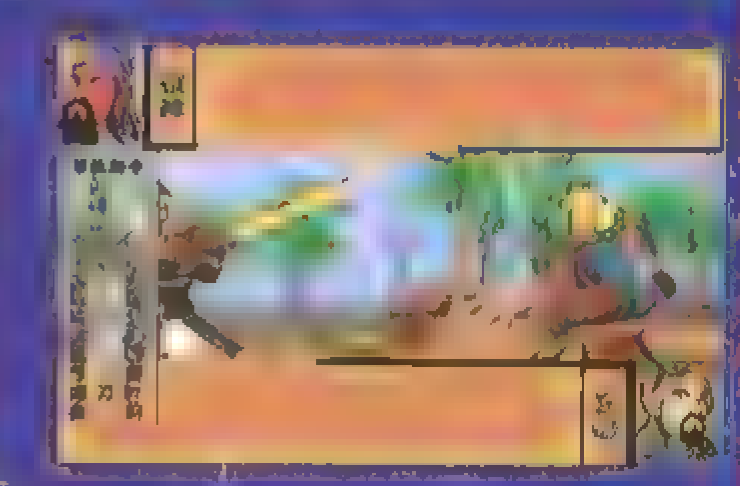
遊戲中隨時會有各種突發狀況，如將軍慕名加入，有時將軍也會不滿你的行為忿而離開，想要各方英雄豪傑投入麾下的話，可別胡作非為唷！



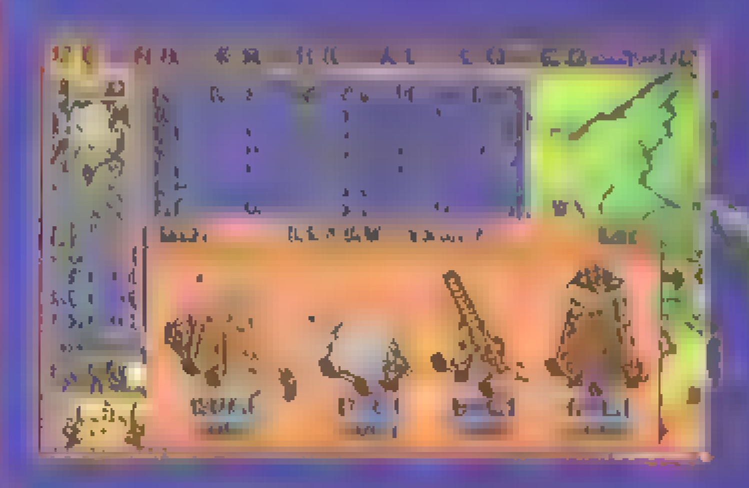
功能超強的線上輔助系統，可以輕鬆的查詢任何想要的資訊。



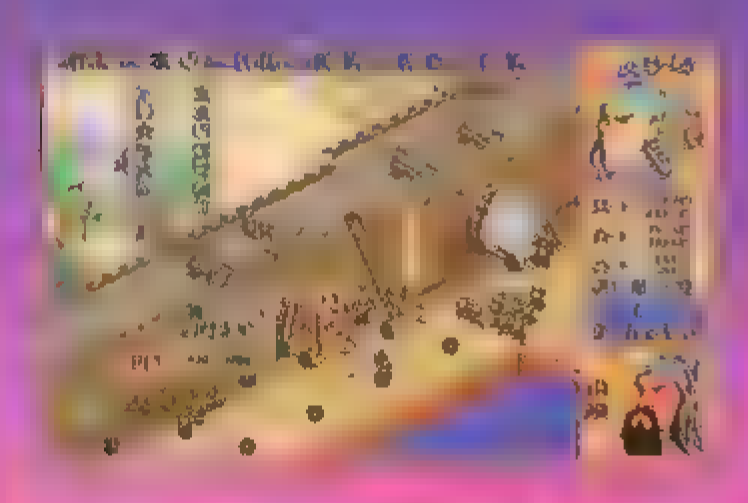
行軍佈陣是一大學問，不同陣法有不同的攻擊和防禦能力。



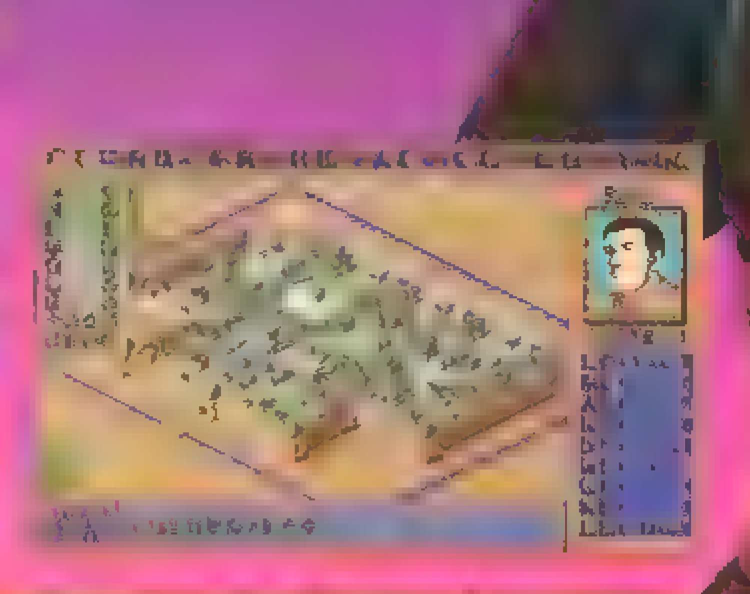
氣勢磅礡的武將對決。



我現在要出征...請攜帶不同攻城兵器，打得敵人落花流水。



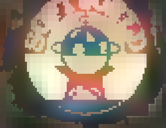
現在是重要的城池攻防戰，誰能扭轉這場攸關局勢變化的戰役呢！



金庸群俠傳

一隻江湖小蝦米躍登武林盟主寶座的傳奇故事！

- 網羅金庸十四部小說最幻妙的場景及一時風雲的人物，最多可召募正邪兩派共6個人進入隊伍，呈現自由度最高、任務最豐富的角色扮演遊戲。
- 自由養成資質不同的人物，劍訣、醫書、拳術、毒經、暗器、刀譜等各種著名的不世武功等著你來修練，想試試葵花寶典也可以。
- 超過1000個螢幕大小所組成遊戲地圖，有桃紅柳綠的江南勝景，有水草肥美的星宿海畔，還有大漠及世外仙島。

智冠科技股份有限公司  軟體世界

笑書神俠倚碧鴛
飛雪連天射白鹿

一窮二白，一手"野球拳"走天下的他絕不是一號[illegible]人物，
他和華山叛徒令狐沖一起浮個三大白，狠醉他個三[illegible]，
他看採花賊田伯光練帚王神功，面不改色還[illegible]，
他與傻小子段譽一起參加全世最荒謬危險的自助旅行，
他和楊過分享斷臂失戀、浴火重生的酸甜苦辣，
他同張無忌一起飛越冰天雪地，天涯尋父去也。
還有巧笑倩兮的王語嫣及鞭不離手的[illegible]相陪左右，
他只是個不起眼的小伙子，必須靠著機智及勇氣[illegible]一些大[illegible]他，
並幫助他的伙伴——武俠小說大師金庸筆下的[illegible]困難，修成正果！
做起上述那些事，也許英明神武的你比他更行！







- 人物屬性共有十多種，有基本的體力及各種技巧，還有關於道德及人氣等隱藏屬性，在遊戲中做好事壞事都有影響。
- 沒有煩人的踩地雷式戰鬥及強迫練功，戰鬥可選擇一對一單挑，還可以多人大混戰，奇招怪式別出心裁。
- 精心設計解謎部份，尋物、尋人及推測各人話中玄機，帶給您前所未有的挑戰。
- 片頭大型動畫及遊戲中可愛貼心的小動畫，還有亦古亦今的滑稽對答，賦予遊戲最生動活潑的樂趣。

讓你一圓棒球美夢！

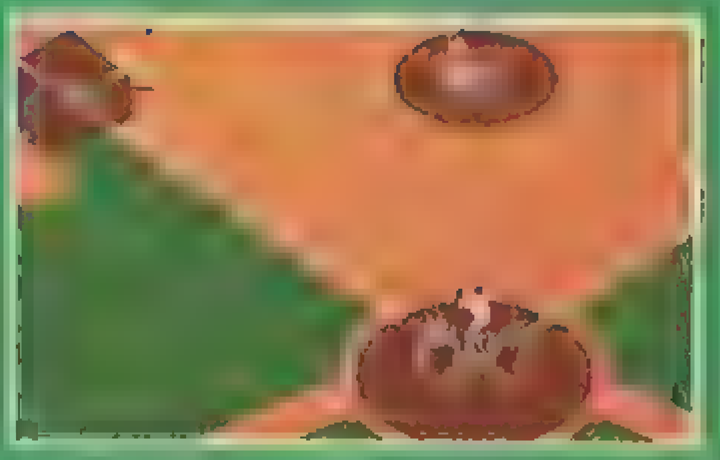


3 中華職棒

SOFT WORLD







內角球較易狙擊



智冠科技股份有限公司













★刻畫細膩的人物造型與場景
★華麗生動的戰鬥景觀
★重現金庸筆下的武俠世界

天龍



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
TEL: (02)231 64-4
FAX: (02)231 6424
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIOEI, TAIWAN R.O.C
TEL (02)231 6454
FAX:(02)231 6424



歡樂盒再出擊保證曠世極品

全球第一部名歌手獻唱主題曲『江湖情』，國內首創全即時戰鬥系統之RPG遊戲，更是創先以電影手法配樂之遊戲，音效逼真，臨場感十足，讓玩家有如置身其中。

相傳武林中武功最高為 天山派，而天山派又以北冥神功及玉玲瓏最為高深莫測，據說練成後可長生不老。

天山派掌門為逍遙子，由於逍遙子深知巫行雲與李秋水二人心術不正，因此帶著李滄海遠僻「飄渺峰」，但是卻被其叛徒星宿老怪—「丁春秋」以「七蟲七死藥」所毒害，性命危殆。

逍遙子在飄渺峰上擺下「玲瓏棋局」，望其愛徒「蘇星河」能破此局，只可惜蘇星河不能破此局而功敗垂成，於是逍遙子餘半年後再度擺下棋局，等候有緣人士破此棋局以傳奇百年神功・・・

八部

凡購買天龍八部遊戲軟體一套，
既贈送1997年豪華精美的
數量有限，送完為止



GAME BOX CO.,LTD
17F,NO.345 1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIOEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231 6454
FAX:(02)231 6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231 6454
FAX: (02)231 6424

歡樂盒
GAME BOX




絕代雙驕
電影與遊戲史上最完美的結合──
歡樂盒强檔再出擊
兩人相遇後，從此風雲變色，江湖恩怨再起……
結合
電影劇情的
多線型角色扮演遊戲
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
17F,NO,345 1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231 6424
徵 全國經銷商

一心想復國的小公主
希望被訓練成一位
驍勇善戰的騎士，
而忠心的將軍，
善用您的智慧好好調教小公主成為
復國女英豪的『玫瑰騎士』!!

ROSE KNIGHT
THE ETERNAL KINGDOM

一款戰略養成遊戲
「玫瑰騎士」
繼"誕生"之後，
歡樂盒又一鉅作。

玫瑰騎士



GAME BOX CO.,LTD
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424




歷史上最可歌可泣的戰史演義
遊戲界最轟動萬教的戰略RPG
三國英雄傳
你知道呂布為何會命喪白門樓？
關公真的有能耐單騎過五關？
你想看曹操如何敗走華容道？
趙子龍光靠單騎如何救阿斗？
三國英雄傳讓你親自體驗箇中滋味！

《緊湊的劇情，深獲玩家之心》

遊戲共有二十大關，從桃園三結義到怒鞭督郵、馬超大戰葭萌關、博望坡軍師初用兵、老黃忠計奪天蕩山等，濃縮三國精華情節，讓你更熟悉三國故事。

《新派寫實漫畫風格，耳目一新》

640*480 256 色高解析度，45度角的立體模式，將赤壁烽火連天的戰場、桃花盛開的桃園、蕭瑟的華容道，描寫的淋漓盡致。

《各式商店林立，出售神奇物品》

完成任務後，可到出售武器、馬匹、計謀卷軸和藥品的各種商店大肆搶購一番。物品種類眾多，如偃月大刀、虎賁戰盔；還有黑風戰馬等名駒；九轉還魂丹等名貴藥草；苦肉計等各種計謀卷軸。

《神兵天將助君威》

經過考究的四大部隊種類，步兵、騎兵、步弓兵及騎弓兵，每種類又依其部隊特性細分為19種以上的部隊，如梱綁手、長槍兵、狹刀手、投石兵、騎兵強弩兵、盾甲兵等，每種部隊都有其獨樹一幟的造型。

《陣式變化，出奇致勝》

可變化許多隊形陣式，梅花陣、攻城陣、一字陣、翼形陣、箕形陣、丁字陣、口袋陣和月牙陣等。每種陣形有不同的防禦力與攻擊力，如何在戰鬥中適時的變化最有利的陣形將是剋敵致勝的重要關鍵。

《升級系統完備，讓你官拜大將軍》

文官武將由小小的平民經過戰鬥的歷練不斷的升級，武將從都尉、校尉，一直到將軍、大將；而文官則由從事、主薄、參軍到中郎將，這中間的升遷加官是多少血汗的累積！








你被包圍了!
500W
歡迎試聽比較
Nuke®
超「重」低音3D発声機の正式誕生
阪京運用在Nuke上最新的「反射式核子分裂原理 (Nuclear Fission Design)」
加上西德原裝的「超高密度纖維木質(High Density Wooden Powder)」
利用家居牆面所反射來的音波並混合直接音波而產生3D立體音場,
可讓您真正地體會3D喇叭的:解析度、低頻共振、深度、動態度、臨場感、衝擊感、
透明度、空間感、氣氛度、自然感、聚焦、瞬變...等的震憾。如果您目前已
擁有電腦喇叭,阪京更專門為您製造了「3D發聲機升級組」,不但讓
您不需要把原有的喇叭換掉,更只要花一般150W喇叭的價格便可
直接升級擁有500W頂級3D喇叭的享受。建議您找一台既不
必丟掉現有喇叭就可升級擁有頂級享受的Nuke!
請關心您「電腦的嘴」!
5.5"
Nuke升級組 建議售價 2,200 元 (稅別)
Nuke 全套組 建議售價 3,200 元 (稅別)
請來電洽詢各地試聽特約門市!
消費者服務專線:
(02)332-8927
阪京實業股份有限公司
OZAKI
阪京の站誕生了!http://www.205.158.5.211/OZAKI/main.htm